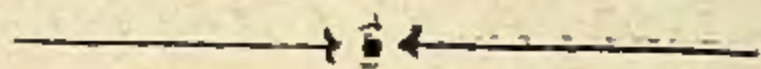
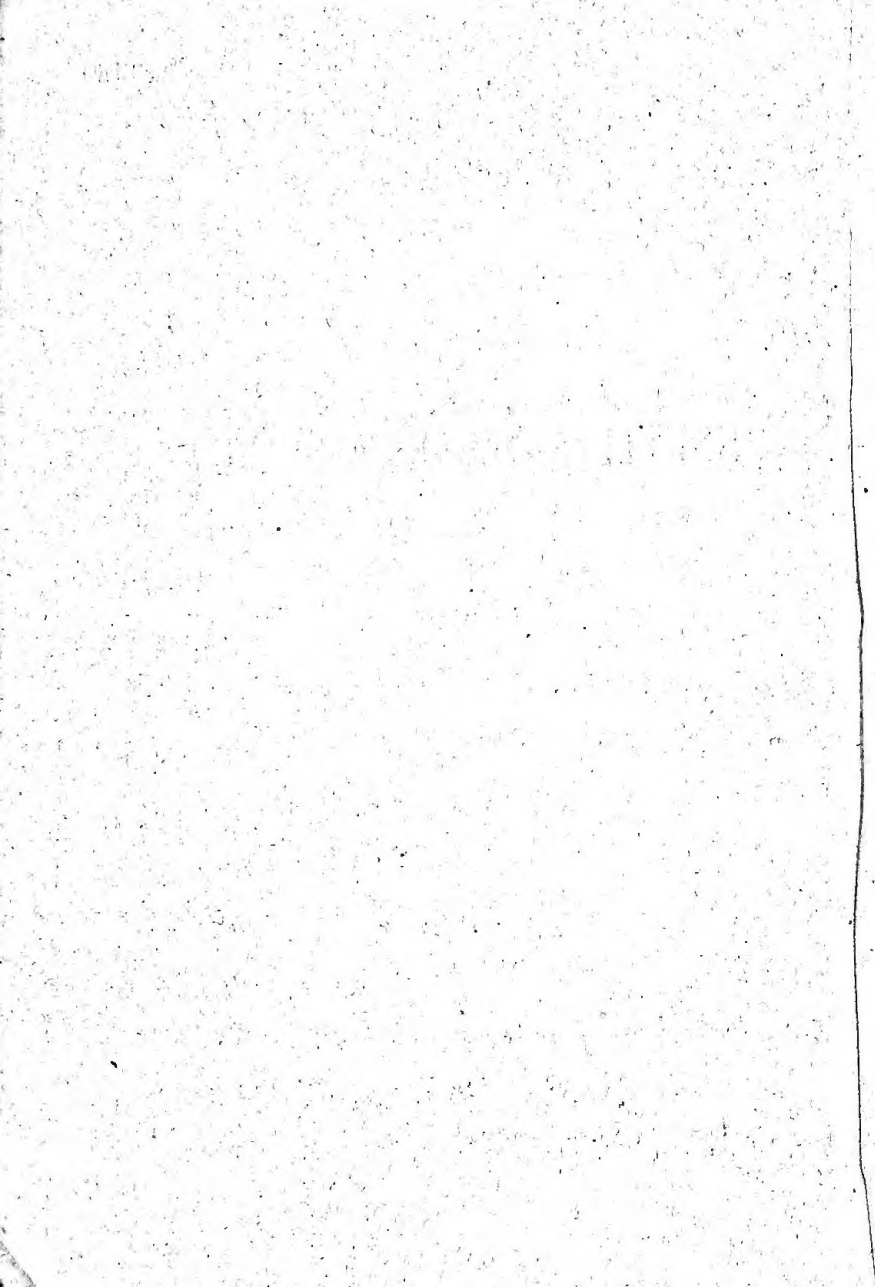
Sinossi della Scherma di Sciabola

Sciabola

Generalità e Prenozioni

Ogni sistema di Scherma è basato in generale sugli stessi colpi e sulle stesse parate; ciò che differenzia i vari sistemi – e cadauno d'essi caratterizza – è il modo, col quale questi colpi e queste parate si eseguiscono.

Fra i vari metodi in uso quello che qui si propone differisce dagli altri in questo: che tutti i colpi sono tirati per movimento d'avambraccio, facendo perno nell'articolazione del gomito, anzichè in quella del pugno. Di tal guisa la Sciabola resta ben ferma ed equilibrata nella mano, i colpi vengono diretti con esatta direzione del filo con forza e velocità, quando si abbia l'avvertenza di assecondare il movimento colla spalla, e di più si ha il vantaggio di poter portare nel minor tempo possibile la Sciabola da una posizione all'altra onde

giunger lesti alle parate ed ai colpi. Riesce poi più facile disimpegnare la propria sciabola da quella del competitore, giacchè si percorrono con essa spazi maggiori; da una stessa posizione trovar strada a colpi diversi; nei movimenti di parata scegliere la posizione più conveniente, e per la parata e per la risposta; in una parola tale metodo è molto ricco di parate e di colpi. Si avverta però che dicendo che il perno del movimento principale è l'articolazione del gomito coadiuvato ben inteso dal corrispondente movimento dell'articolazione della spalla, non si esclude nel maneggio della sciabola qualunque moto dell'articolazione di pugno; che questa può in alcuni casi giovare a dar colpi più rientranti e a svincolare la Sciabola. Anche in tali casi però i movimenti d'articolazione di pugno sono secondari; l'azione principale spetta al movimento di avanbraccio. Sono questi i principî fondamentali cui s'informa questo metodo di Scherma, lo studio del quale non può non arrecare un'immenso vantaggio per lo sviluppo fisico del corpo. Di più poi esso educa lo spirito ad elevato

sentire, sveglia l'intelligenza, e torna così utile a tutti in genere, ed a chi aspira alla carriera militare in modo speciale.

I^a Parte

Nozioni e divisione della Sciabola

La Sciabola serve a tirare colpi di punta e di taglio e si considera divisa in tre parti principali; *impugnatura guardia e lama*. Nell'impugnatura vi hanno il *cappuccio*, il *dorso* ed il *bottone del codolo*. Nella guardia vi sono le *branche* ed è la guardia che serve a riparare la mano e l'avambraccio. La lama relativamente alla sua consistenza e graduazione si divide in cinque parti caduna delle quali è lunga circa $\frac{1}{5}$ della lunghezza della lama stessa. Queste parti - a partire dalla punta - chiamansi ordinatamente *doppio debole, debole, centro, forte,* e *doppio forte*. Nella lama stessa poi si distinguono, il *dorso*, il *falso filo*, il *filo* e gli *sgusci*. Nella sciabola vi hanno due centri. Il *centro di gravità* e quello di *percossa*. Il 1° è quel punto nel quale si può considerare concentrato il peso della Sciabola intiera, per cui appoggiando la Sciabola stessa con questo punto su di un sostegno dessa

resta in equilibrio. Il centro di percossa è quel punto della lama - che produce maggior effetto d'ogni altro in un colpo di taglio.

- Modo d'impugnare la Sciabola -

La Sciabola va impugnata a piena mano, col pollice disteso sul dorso dell'impugnatura, e questa sempre serrata dalle altre quattro dita; coll'estremità del cappuccio che uscendo alquanto dal grassello della mano - metacarpo -, serva come punto d'appoggio quando si vibra un colpo. Nel progredire della lezione si potrà impugnare la sciabola in posizione diagonale, cioè colla mano posta in modo sull'impugnatura che la forza maggiore sia comunicata alla sciabola dal mignolo, anulare e medio; e che il pollice e l'indice scorrano sull'impugnatura stessa a seconda dei movimenti, siano dessi di colpi o parate.

Posizione d'Attenti - prima d'incominciare la lezione - o I.ª Posizione.

Talloni uniti e piedi in direzione l'uno all'altro perpendicolari: la persona ben dritta e di profilo: la sciabola

impugnata nel modo indicato, braccio disteso, sciabola col filo in fuori, punta che disti da terra circa venti centimetri e sulla linea del piede destro.

Presentare la Sciabola – abbreviato Presentat Sciab –

Dall'attenti si porta vivamente la sciabola colla punta in alto in linea verticale, col braccio disteso e col taglio in fuori: indi si gira il taglio a sinistra, senza far rotare l'impugnatura nella mano; poi si abbassa la sciabola, portandone la guardia con movimento energico all'altezza del mento, ed il gomito unito al fianco.

Saluto (da farsi prima d'incominciare la lezione)

Essendo al presentat sciab si alza vivamente la sciabola portando il pugno all'altezza della tempia destra, distante un palmo circa dalla medesima; indi facendo scorrere il pollice sulla faccia sinistra del manico e mantenendo sempre il filo della sciabola rivolto a sinistra, si alza bene il gomito, ed inclinando la punta all'indietro; si abbassa poscia la sciabola con forza, portando la guardia presso la coscia destra (pur mantenendo il filo a sinistra) e tenendo

la punta distante da terra 10 centimetri. Quando invece si eseguisce il saluto dalla posizione d'attenti si farà prima il presentat sciab e poi il saluto.. A lezione inoltra ta il medesimo (che prende il nome di *saluto semplice*) si eseguisce nel modo seguente: dalla posizione di *Attenti* si va in guardia indi si fanno due appelli e passando nuovamente alla posizione di *Dritti*, cioè tornando al *presentat sciab*, si termina il saluto nel modo già spiegato. Il saluto si eseguisce pure facendo contemporaneamente un passo avanti o indietro, o laterale a destra od a sinistra ed anche con movimento di fianco a destra od a sinistra. Per l'esecuzione del saluto contemporaneamente al passo avanti o indietro, laterale a destra od a sinistra il movimento di portar la sciabola nella positura di presentat sciab, si fa contemporaneamente al distacco della gamba colla quale si comincia il passo; il movimento di abbassare la sciabola si eseguisce nel tempo in cui si muove la gamba che compie il passo. Per l'esecuzione del saluto fatto nel tempo in cui si eseguisce il movimento

di fianco, si fa prima il presentat sciab e poi il movimento di fianco contemporaneamente all'abbassata della sciabola.

- Della Guardia -

Per *guardia* s'intende quella posizione che riesce più opportuna e vantaggiosa, tanto per tirare dei colpi, come per fare delle parate; nella quale il corpo resta ben equilibrato, per cui si può movere agevolmente il corpo stesso assieme ai movimenti della sciabola, marciando avanti e indietro colla massima prontezza e facilità.

Posizione di guardia in terza - Per portarsi in questa posizione si esigono quattro movimenti. All'*uno* essendo alla posizione di presentat sciab si porta la mano sinistra sulle reni a pugno chiuso; al *due* si avanza la sciabola in direzione della spalla destra tenendo il braccio semiteso coll'impugnatura all'altezza della spalla medesima, la punta in direzione della testa del competitore, il filo rivolto a destra. Al *tre*, tenendo fermi i piedi, si piegano le ginocchia fino a che la rotella di cadauna di esse si trovi sulla

verticale passante per la punta del piede corrispondente e così il peso del corpo sarà ripartito sulle gambe. Al *quattro* si porta il piè destro avanti dal sinistro lasciando fra loro un'intervallo di due piedi circa, e lo si ferma a terra battendolo con vivacità. In tale posizione il ginocchiò sinistro dovrà trovarsi in linea verticale colla punta del piede, ed il destro in linea verticale all'incavo del piede stesso. Si porterà quindi in guardia in tre, due ed in un tempo solo eliminando progressivamente le pause e riunendo i quattro movimenti in un sol tempo.

- Della Posizione di Dritti, ovvero, Del rilevarsi al Presentat Sciab -

Si riprende la posizione di presentat sciab riunendo il piè destro al sinistro e portando di nuovo la sciabola, per mezzo della prescritta alzata alla indicata posizione. (Vedi fig. 11).

- Degli Appelli, o battute di piede -

Per eseguire uno o due *appelli* si batte il piè destro a terra una o due volte, avendo cura di alzarlo bene, onde

equilibrarsi sulla gamba sinistra.

- Delle Marcie -

Per *marcia* s'intende il movimento (passo) che si fa per guadagnare spazio avanti o indietro. Il *passo avanti* si eseguisce portando innanzi il piè destro e muovendo il sinistro così da mantenerlo sempre nella stessa posizione e distanza rispetto al primo, conservando il corpo bene equilibrato, e non scomponendosi mai dalla esatta posizione della guardia. Lo stesso si fa per il *passo indietro* portando però prima indietro il piede sinistro invece del destro e facendo di più un appello, ultimato il passo. Per ognuno di questi due passi si deve avanzare o retrocedere per circa due piedi. L'avanzare dicesi *entrare in misura*, e il retrocedere *portarsi fuori di misura*. Per *misura* s'intende quella giusta distanza che si deve mantenere dal competitore onde quando si tira, non si sia nè troppo vicino nè troppo lontano dal medesimo.

— Del passo doppio indietro —

Consta di due movimenti: per eseguire il primo si porta il piè destro due piedi dietro dal sinistro schivando questo nel movimento; e per eseguire il secondo si porta analogamente il sinistro dietro al destro di due piedi; battendo quindi a terra il piè destro onde trovare la posizione della guardia, facendo cioè uno o due appelli. Con questi movimenti si porterà fuori di misura per quattro piedi all'incirca.

— Del salto indietro —

Il *salto indietro* non è altro che il doppio passo, fatto con maggior slancio e riunendo i due movimenti in un solo, per portarsi fuori di misura per circa sei piedi. In tutte queste sorta di marcie si dovrà procurare di scomporsi il meno possibile.

— Delle parate —

Per *parata* s'intende il movimento che fa il tiratore colla sciabola per portarsi a difendere con essa

quella parte del corpo che tende ad essere colpita dal competitore. Ordinariamente si accompagna la parata con un movimento di ceduta del busto. (1)

Le *parate semplici* sono nove e si denominano. I.ª, II.ª, III.ª, IV.ª, V.ª, VI.ª, VII.ª, III.ª bassa e IV.ª bassa.

_ Parata di I.ª _

Pugno all'altezza della testa in avanti e distante circa un palmo dalla guancia sinistra, avambraccio orizzontale: filo a sinistra, punta in basso.

_ Parata di II.ª _

Gomito all'altezza della spalla destra, braccio piegato, pugno all'altezza della mammella destra e distante da questa circa 25 centimetri: filo in fuori, punta in linea e all'altezza del ginocchio destro.

_ Parata di III.ª _

Braccio piegato, gomito all'altezza della mammella, pugno all'altezza della spalla destra ed in direzione della medesima, filo in fuori, punta diretta alla testa del competitore.

— Parata di IVª —

Braccio piegato, come nella precedente; filo a sinistra, pugno all'altezza ed in direzione della spalla sinistra, unghie rivolte all'insù: punta diretta alla testa del competitore.

— Parata di Vª —

Unghie in avanti, metacarpo all'altezza della tempia destra e distante da questa circa 20 centimetri: filo in alto, punta al disopra della testa e a sinistra ed un palmo più alta del pugno.

— Parata di VIª —

Unghie indietro pugno a sinistra col metacarpo alla altezza della tempia e distante da essa circa 20 centimetri; filo in alto, punta a destra più avanti un palmo circa dall'impugnatura.

— Parata di VIIª —

Pugno all'altezza della testa distante circa un palmo dalla tempia destra, filo a destra, punta in basso colla lama quasi parallela al fianco.

— Parata di IVª bassa —

Piede destro dietro al sinistro di circa 50 centimetri col tallone sollevato da terra, le due ginocchia piegate, peso del corpo sulla gamba sinistra; sciabola quasi traversale avanti il corpo: pugno in direzione ed all'altezza del fianco destro, distante ed innanzi un palmo circa dal medesimo: punta all'altezza della testa leggermente inclinata a sinistra; filo a terra.

_ Parata di III^a bassa _

Piede destro dietro al sinistro etc (come nella IV^a bassa); sciabola coll'impugnatura in direzione del fianco sinistro, un palmo circa distante ed alla medesima altezza; punta in fuori, filo a terra, gomito appoggiato al fianco; sciabola quasi traversale al corpo. (N. B. A lezione inoltrata le suddette due parti si faranno ancora senza lo scarto della gamba destra).

_ Delle parate marciando _

Per l'esecuzione di queste parate, converrà tenere questa regola: Nel passo avanti si eseguisce la parata stabilita nel momento in cui si sta per posare a terra il piede

destro; nel passo indietro invece si eseguisce la parata nel mentre che si sta per posare a terra il piede sinistro, e nel passo doppio indietro e salto indietro, allorquando si stà per posare il piede destro. Si avverta però che il movimento della sciabola deve sempre precedere qualsiasi altro movimento del corpo, e che quando si fanno due parate nel tempo del passo si dovrà fare la prima nel muovere quel piede col quale s'incomincia il passo stesso e la seconda parata nel tempo in cui si ferma il piede a terra ultimato il passo od il salto.

– Della Finta Puntata, ovvero mezzo-a-fondo –

Per eseguire la *finta puntata* si avanza il piede destro di circa 15 centimetri, si piega alquanto il ginocchio destro; si stende bene il sinistro e si porta il corpo innanzi facendone gravitare tutto il peso sulla gamba destra: nel tempo stesso si stende il braccio destro in modo che la sciabola sia orizzontale col filo a destra, e formi col braccio e colla spalla una linea sola. Da questa posizione riesce più facile lo studio dei diversi molinelli.

– Dei Molinelli –

Per *molinello* s'intende il movimento di rotazione che si fa colla sciabola mentre si tira un colpo. I molinelli sono sei:

Due di *testa*, due di *montante* e due di *figura*, secondochè la rotazione della sciabola è dall'alto al basso o viceversa, oppure orizzontale. Scopo del molinello è di slegare il braccio, rendere elastico il corpo, far tener ferma la sciabola in mano e bene equilibrata per dirigere i colpi col filo della lama con precisione e velocità.

Avvertenza – Sempre dalla posizione di finta puntata s'incominciano i molinelli d'esercizio, quelli con spaccata dalla posizione di guardia.

Il molinello di testa a sinistra si eseguisce dapprima in tre tempi. Girando il pugno da sinistra a destra colle unghie in fuori e col filo rivolto in alto avremo il *primo tempo*.

Abbassando poscia perpendicolarmente la punta e portando il pugno all'altezza della testa ed un palmo

circa innanzi alla medesima, tenendo il gomito alzato in modo che lo sguardo passi fra l'avanbraccio e la sciabola col filo rivolto a sinistra, e nello stesso tempo portando il peso del corpo appiombo sulle gambe, come nella posizione di *guardia*, si avrà il *secondo tempo*.

Portando finalmente sciabola e corpo indietro, piegando ancor più il ginocchio sinistro e distendendo totalmente il destro, si compierà il molinello procurando di fare descrivere alla sciabola un arco di cerchio dal basso in alto indi dall'alto in basso, accompagnando col movimento del corpo l'avanzarsi della sciabola, e facendo che questa preceda quello. Il braccio destro poi resti teso finito il movimento ed in modo che il pugno venga all'altezza del mento, la sciabola sia quasi orizzontale colla punta quattro dita più alta del pugno e col filo rivolto a terra, la gamba sinistra distesa, ed il peso del corpo sulla gamba destra. Così si avrà il *terzo tempo*.

Avvertenza — Acquistata sufficiente abilità nell'eseguire questo molinello in tre tempi, si passerà a farlo in due ed

in un tempo solo, e questo pure si farà per tutti quelli che seguo no; non avendo altro scopo l'esecuzione dei molinelli in più tempi se non quello di facilitarne la pratica, e far conoscere meglio la strada che si dovrà far percorrere alla sciabola, la direzione che si deve dare alla lama, ed il movimento preciso e la via che deve seguire il pugno e l'avambraccio in ognuno di essi.

Nel complesso delle esercitazioni elementari dei diversi molinelli, si vengono ad imparare nel tempo stesso i diversi movimenti che si dovranno fare colla sciabola nella progressiva esecuzione dei molteplici colpi e parate. In progresso poi nello esercizio di tutti i colpi, sforzi, parate composte ecc, si verrà man mano ad acquistare quella velocità propria dell'avvicendarsi naturale nell'azione vera, cioè nell'assalto, ove vi concorrono l'energia, l'intelligenza, la malizia e la pratica abilità.

Il *molinello di testa a destra* si eseguisce girando dapprima il filo della sciabola a sinistra - *primo tempo* - Indi si lascierà cadere perpendicolarmente la punta verso terra; alzando alquanto il pugno, portandolo un po' al disopra della testa e a quattro dita distante dalla tempia destra: la

sciabola vicina al corpo il più che sia possibile, col filo rivolto a destra, e sì che lo sguardo passi tra l'avambraccio e la sciabola, portando anche in questo movimento come nel molinello di sinistra, il peso del corpo appiombo sulle gambe, come nella posizione di guardia – *secondo tempo* –

Avvertenza – Per eseguire bene il movimento della girata del filo, dell'abbassata della punta e dell'alzata del pugno e del gomito, converrà aiutarsi col piegare le reni nell'atto che si muove la sciabola.

Finalmente si porterà la sciabola ed il corpo indietro (come nel molinello di testa a sinistra) piegando il ginocchio sinistro e distendendo il destro; compiendo poscia il molinello descrivendo colla sciabola un arco di cerchio, come già si disse, radente il corpo, e accompagnando col movimento di questo l'avanzarsi della sciabola. In una parola come nella posizione descritta nel *molinello a sinistra* – *terzo tempo* –.

Il *molinello di figura a sinistra* si eseguisce esso pure dapprima in tre tempi.

Volgendo con un giro di pugno le unghie in alto e il filo a sinistra (mantenendo sempre ferma la sciabola nella mano) avremo il *primo tempo*.

Alzando quindi per movimento d'avanbraccio la sciabola si porterà il pugno all'altezza della testa, e distante un palmo circa dalla tempia sinistra, tenendo il braccio piegato e la sciabola verticale col filo rivolto a sinistra e col peso del corpo appiombo, come già si disse pei molinelli sopradetti, e si avrà il *secondo tempo*.

Da ultimo sollevando verticalmente il pugno al disopra della testa, e indi lasciando cadere alquanto indietro la punta della sciabola, e portandola orizzontale all'altezza della spalla si descriverà con essa un semicerchio pure orizzontale procurando di stender bene il braccio destro; e trasportando nuovamente il peso del corpo sulla gamba destra in modoche compiuto il movimento abbiasi a trovare col braccio disteso, filo in fuori ed obliquamente in alto, punta alcun poco più alta del pugno, e questo un pò più della spalla. Così si avrà il *terzo tempo*.

Il molinello di figura a destra (essendo alla finta puntata col filo a sinistra) si eseguisce volgendo con un giro di pugno le unghie in basso, il filo a destra con che si avrà il *primo tempo*.

Indi alzando la punta per movimento d'avambraccio (come nel molinello di sinistra) si porterà il pugno distante un palmo circa dalla tempia destra all'altezza della medesima, le unghie rivolte in avanti, la sciabola quasi verticale, il filo a destra ed il peso del corpo appiombo sulle gambe e così avremo il *secondo tempo*.

Da ultimo alzando verticalmente il braccio disteso, si lascia poscia cadere alquanto indietro la punta della sciabola, e abbassandola orizzontale all'altezza della spalla, si descriverà con essa un semicerchio pure orizzontale procurando di stender bene il braccio destro e trasportando nuovamente il peso del corpo sulla gamba destra in modo che compiuto il movimento, abbiasi a trovare col braccio disteso, filo a sinistra ed obliquamente in alto, punta alcun poco più alta del pugno, e questa un pò più della spalla. Così si avrà il *terzo tempo*.

Si osservi che in questo molinello è necessario piegar bene le reni nell'atto di abbassare e portare innanzi la sciabola onde ottenere maggior facilità nell'esecuzione del movimento.

Il *molinello di montante a sinistra* si eseguisce colle stesse regole del molinello di figura, dapprima in tre tempi, indi in *due*, ed in un tempo solo, e ne differisce sol= tanto per questo che, invece di far descrivere alla sciabola un semicircolo orizzontale all'altezza della spalla, dopo il pri= mo e secondo tempo, lo si fa descrivere dall'alto in basso e quin= di dal basso in alto radente i fianchi; ed avendo ultimato il movimento il taglio della sciabola dovrà trovarsi rivolto obbli= quamente in alto, il pugno all'altezza del mento, e la punta in direzione al fianco del competitore.

Il *molinello di montante a destra* si eseguisce colle stesse regole del molinello di figura a destra ed in tutto come si è detto pel molinello di sinistra avvertendosi che per questo molinello, più che in qualunque altro occorre pie= gar bene le reni dopo il primo e secondo tempo, nell'atto cioè di compiere il terzo, onde diminuire la difficoltà dell'esecuzione

ed ottenere la maggior possibile esattezza sia nella direzione del filo (che dovrà esser rivolto obliquamente in alto, pugno all'altezza del mento, unghie all'indietro, punta in direzione al fianco) come nella lunghezza e velocità.

Avvertenza — In tutti i predetti molinelli non si dovrà mai dimenticare di *alzare, stringere e portare indietro* il pugno affine di ottenere la massima forza e celerità, poichè la velocità e la direzione del colpo stanno in relazione coll'intensità della forza, e colla maggior fermezza della sciabola nella mano.

Il *molinello di esercizio* è un movimento di rotazione fatto in grande allo scopo di rendere più facili i colpi tirati con molinello regolare. In progresso poi si restringe il raggio dell'arco, con che si otterrà allora maggior velocità.

— Dei colpi dritti di cavazione ovvero Coupé ecc. —

Per *coupé* s'intende un colpo di testa (o di figura) che, invece d'esser fatto per molinello, è portato come colpo di martello per forza d'avambraccio percorrendo la strada

minore di un semicerchio. Per ciò fare converrà in alcuni casi disimpegnare del tutto la sciabola se attaccata da quella del competitore. I *coupé* onde abbiano a riuscire debbono esser veloci e fa duopo avere bene stretta la sciabola nella mano. Il *coupé* è colpo che si tira da certe determinate posizioni d'attacco o di parata, e, se eseguito con molta velocità ed esattezza, è assai difficile a pararsi specialmente quello di figura.

— Dei Molinelli alternati con parate —

Il ripetere più volte lo stesso molinello, ovvero alternare diversi molinelli fra loro unendo ad essi differenti parate ed anche diverse marcie, costituisce l'esercizio distinto col nome di *molinelli alternati*. Il medesimo fatto con giusta progressione, avvantaggia nella scioltezza e facilità pel buon maneggio della sciabola, insegnando a muoverla per movimento d'avambraccio, con accompagnamento del relativo moto del corpo e tenendola ben ferma ed equilibrata nel pugno. Inoltre per esso s'impara il modo e l'istante in cui si debbe girare il filo della sciabola allorchè più molinelli

si debbono fare da una stessa parte.

Gli esercizi di questo genere sono moltissimi e svariati, e quando siano fatti a dovere e con tutta la precisione, daranno sempre i migliori risultati, pel cominciamento della lezione con spaccata.

– Della Spaccata –

La *spaccata* è quel movimento che si eseguisce dalla posizione di guardia, distendendo il ginocchio sinistro ed avanzando il piè destro per quanto il comporta la conformazione dell'individuo, onde riuscire a portare più avanti che sia possibile il colpo che si tira. In tale posizione il peso del corpo dovrà trovarsi sulla gamba destra ed il ginocchio della della stessa alquanto piegato in avanti. Nella spaccata per regola la distanza del tallone destro al sinistro dovrà essere di quattro piedi circa. La spaccata più è lunga più è vantaggiosa, ma non dovrà mai essere esagerata al punto da mettere fuori di equilibrio, onde potere con tutta facilità pararsi in tempo dalle risposte. La posizione *preparatoria* o *d'attacco*, per l'esecuzione del colpo con spaccata, differisce dalle altre due posizioni di *guardia* o *di parata*, soltanto in

questo, che nella prima si deve avere il braccio teso e la punta della sciabola di poco più alta del pugno, onde potere con maggior facilità eseguire il colpo che si vuol tirare.

— Della Puntata —

La *puntata* deve essere tirata al petto in modo che la punta della sciabola faccia una linea retta col pugno e colla spalla destra, col filo a destra, col corpo piegato in avanti nella posizione della spaccata. Si avverta però di portare la punta quattro dita circa al disotto della linea di direzione che si vuole abbia il colpo, prima di avanzare il piede, perchè non solo per la spaccata la medesima punta tende ad innalzarsi ma anche per la maggior pressione del pollice nella distesa del braccio.

— Dei diversi colpi con Spaccata —

Quando si eseguisce il molinello colla spaccata, allora questo si denomina *colpo* ed a seconda della sua direzione, assume il nome proprio di *figura*, *di testa* o di *montante* ecc. *interno* od *esterno* ecc.

Pei diversi colpi vedi i sei molinelli sopracitati, i diversi Coupé e la puntata non che gli altri colpi al braccio alla

figura ed al petto relativi sempre ai suddetti molinelli; quali il *traversone* (che passa pel colpo di testa a sinistra e finisce col montante interno) i colpi di *figura di molinello di testa*, essi pure passanti pei molinelli di testa, ed i colpi al braccio di *molinello di testa e di figura.*

Si avverta che la spaccata perché sia vantaggiosa deve farsi allora che la sciabola sta per terminare il colpo, e quindi che questa deve sempre precedere nel proprio movimento quello del piede. Nella lezione come nell'assalto, il nome di *interno* od *esterno* si riferisca alla parte del corpo di chi fa la parata.

— Del colpo con parata e risposta —

Ogni movimento fatto con la sciabola diretta a colpire il competitore e che sia regolare, come già si disse, chiamasi il *colpo*. Ogni volta che un colpo sussegue alla parata, si ha la *risposta*.

— Delle Finte —

La *finta* è quel movimento che si fa colla sciabola come se si volesse tirare un dato colpo, senza portare innanzi il piede, e non appena questo movimento viene parato, si tira

invece da un'altra parte. La finta è adunque fatta per ingannare ed obbligare il competitore a coprirsi in una parte per toccarlo poi dove maggiormente è scoperto. Ma perchè la finta raggiunga lo scopo, deve essere tale da far credere che essa sia il principio d'un vero colpo, e quindi dovrà farsi con naturalezza e precisione, accompagnandola coi movimenti del corpo e dello sguardo. Quanto più la finta è ben fatta, tanto più facilmente dessa verrà parata. In alcuni casi può accadere che le finte non producano l'effetto desiderato, sia perchè desse non vengono parate nel modo che si era supposto da chi fece le finte, sia per la poca velocità o precisione di chi le compie o di chi le debbe parare — Nel 1° caso si è costretti a cangiare il giuoco previamente stabilito: nel 2° a perfezionarsi onde ingannare il competitore: nel 3° si farà precedere alla finta il colpo vero, cioè quella si trasformerà in questo. Perciò sarà studio importantissimo quello di abituare l'occhio a scorgere le mosse della sciabola del competitore e, padroneggiando la propria intenzione e la propria sciabola, ad arrestare o continuare l'azione a seconda dell'effetto delle finte e della maggiore o minore

velocità delle parate.

Le finte possono essere anche *doppie*, e ciò quando si saranno finti due colpi. Tutte quante poi, come si è detto, debbono essere fatte con molta naturalezza ed energia. La finta è uno dei movimenti su cui è basato il *giuoco d'assalto*, il quale non è altro che un complesso *d'azioni*. Per *azione*, in senso generico s'intende quella qualsiasi mossa che si fa dallo schermitore, o colla sciabola, o col corpo e la sciabola insieme, tanto per far parate, che per tirare de' colpi. Vi hanno quindi azioni *d'attacco attivo*, e di *parata*; di *chiamata* o *d'invito*; e finalmente le azioni che diconsi *d'indagine*, perchè servono ad esplorare le intenzioni del competitore coi finti *attacchi d'assaggio* ecc. ecc.

Per convenzione *l'azione* si chiamerà di *prima intenzione* quando si tirerà un colpo semplice; *di seconda intenzione* quando consterà di una finta e di un colpo: di *terza intenzione* quando si faranno due finte ed un colpo.

Si disse *per convenzione* ed ecco il perchè. Prima

di addivenire alla attuazione di un colpo qualunque lo schermitore deve avere di già pensate le conseguenze e calcolati gli effetti che da quel colpo possono prodursi. Quando dunque egli tira un colpo è sempre dietro un previo studio, dietro un'unica *intenzione* che egli lo attua e precisamente dietro quella di ottenere uno scopo fissato. L'azione prestabilita può però subire tante modificazioni quanti sono i *contrasti*, l'avvicendarsi cioè dei diversi tempi, contrattempi, arresti, parate, salti indietro che nello sviluppo di un assalto si succedono; ma questi elementi concorrono a modificare quella (chiamisi pure) *intenzione* e nulla più.

— Delle Parate Composte —

La parata composta differisce dalla *semplice* solo per la via che si tiene onde giungere a una posizione che si deve avere nelle parate semplici. Le parate composte sono di due sorta: di *ceduta* e di *contro*. Tutte le volte che si appoggierà la sciabola sulla parata e si passerà sotto il braccio, o a destra o a sinistra del corpo del competitore, onde pararsi nel momento in cui egli ritira la sciabola per portare

un colpo, si ha *parata composta di ceduta*; e tutte le volte che si farà la parata con un giro opposto per correre contro la sciabola dello stesso, si ha *parata composta di contro*.

Le parate *semplici* sono sempre da preferirsi, ma le composte si fanno allorchè parando colle semplici non si potrebbe da queste rispondere con certi colpi prestabiliti, e per potersi ancora portare a quella qualunque posizione che si stimerà più conveniente ed opportuna.

Esempio _ A tira un colpo di testa a B. Questi se dopo aver parato, risponde subito con un colpo di figura interna, ed il primo anzichè parare la IV semplice vuole parare la I onde rispondere alla sua volta un colpo di testa, conviene che usi una parata di ceduta o di contro.

In generale se in una data posizione si eseguisce una parata di ceduta si potrà pur fare quella di contro. Vi sono alcuni casi eccettuati. La parata di ceduta si usa di preferenza quando si è fuori di misura, quella di contro quando si è piuttosto sotto misura. Per eseguire queste parate fa duopo avere la sciabola bene

stretta nella mano onde disimpegnarla dalla sciabola dell'altro e non incontrare il corpo del competitore. Delle parate composte ve ne sono sei di *ceduta* e cinque di *contro*. Le parate semplici di I.ª III.ª IV.ª V.ª e VI.ª ponno esser fatte composte tanto di ceduta che di contro, quella di VII.ª solo di ceduta.

— Degli Sforzi —

Lo *sforzo* è quel colpo col quale battendo colla massima forza sulla sciabola del competitore in una data posizione od in dati movimenti, si tende allo scopo di deviarne il colpo, oppure a levargli la sciabola di mano.

Gli sforzi si distinguono in *semplici*, e *composti* (o di cambiamento). *Semplici* sono quelli nella cui esecuzione non si cambia la posizione della sciabola. *Di Cambiamento* quelli in cui tale posizione viene cambiata. I semplici si possono eseguire dalle posizioni di attacco in: III.ª IV.ª II.ª e sulle parate di III.ª IV.ª III.ª bassa e IV.ª bassa: quelli di cambiamento dalle tre sud dette posizioni d'attacco e da tutte le parate. Questi ultimi prendono nome dalla posizione per la quale si fa passare la sciabola finito lo sforzo, e si chiameranno sforzi di cambiamento in:

VI^a essendo nella posizione di V^a (movimento analogo al Coupé).

V^a	id	id	VI^a (id id).
IV	id	id	I^a o in III^a (idem al coupé essendo in 3^a o al molinello di testa essendo in 1^a).
III^a	id	id	IV^a (idem al coupé).
IV^a bassa	id	id	I^a (idem, al molinello di testa tanto colle unghie in basso come colle unghie in alto: che in allora chiamasi di rovescio, cioè in quest'ultimo caso).
III^a bassa	id	id	II^a (idem al molinello di testa).

Lo sforzo fatto dalla posizione di attacco o di parata di II^a chiamasi con nome proprio *sforzo di mezzo cerchio*. (Il movimento è analogo a quello del molinello di montante a destra)

Lo sforzo semplice che si fa mentre si para, chiamasi *parata di sforzo*.

Gli sforzi *semplici* o di *cambiamento* possono essere di *disarmo* oppure di *deviamento*. *Di disarmo* sono quelli in cui si sforza la sciabola verso l'apertura della

mano del competitore; e *di deviamento* quelli in cui la si sforza dalla parte opposta.

Alcune volte lo sforzo *di disarmo* può divenire *di deviamento* ed uno di deviamento, di disarmo secondo che si sarà battuto sulla sciabola con maggiore o minor forza.

Lo *sforzo di mezzo cerchio* è quello che riesce di più facile attuazione, specialmente quando il competitore avrà la sciabola in II.ª alta od in posizione di finta puntata. Vi sono poi due sorta di sforzi; alcuni fatti col *filo*, ed altri col *dorso* della lama.

I semplici generalmente si fanno col *filo*, quelli di cambiamento col *dorso*.

Volendo eseguire uno sforzo, fa duopo che questo sia secondato dal movimento del corpo e dall'avambraccio, curando di coglier bene il momento giusto, onde ottenere l'effetto desiderato. Fa duopo inoltre avere la sciabola bene serrata nella mano ed accompagnarla coll'occhio, onde tirando il colpo le due sciabole abbiano ad incontrarsi nel doppio forte; giacché facendo altrimenti lo sforzo riescirebbe male, ed anzi porterebbe danno.

invece di arrecare vantaggio. Solo per lo sforzo di mezzo cerchio, nel l'assalto, si potrà fare un'eccezione per ragion di misura, e cioè; invece d'incontrarsi le due sciabole nel doppio forte, si farà lo sforzo battendo col centro della propria sciabola verso il debole-contro della sciabola del competitore; notando sempre di far precedere ad esso sforzo lo striscio pel guadagno di graduazione, e procurando di essere molto cauti nel porlo in esecuzione, per le ragioni esposte a suo luogo. Tutti gli sforzi constano di due movimenti di *alzata* e *percossa*. La sicurezza della sciabola nella mano, l'elasticità del braccio, la precisione dell'occhio, sono i requisiti necessari senza dei quali è impossibile riuscir bene a fare uno sforzo. Gli sforzi ad eccezione di quello di mezzo cerchio e di diversi altri sforzi semplici, fatti col *filo*, si fanno solo per esercizio nella lezione, mentre i primi si eseguiscono pure nell'assalto.

— Del colpo al braccio ovvero Manchett —

Il colpo all'avanbraccio, che si tira al competitore nella posizione di guardia o in una di parata chiamasi *manchett*.

Questo può essere tirato tanto sopra come sotto all'avanbraccio,

e sì di dentro che di fuori, secondochè il competitore sarà più o meno scoperto da una parte piuttostochè da un'altra. Il *manchett* d'attacco si tira d'ordinario a quel tiratore che tiene una guardia nella quale il suo avanbraccio si trova scoperto. In generale poi il Manchett si potrà tirare tutte le volte che se ne presenti l'opportunità osservando le norme indicate pegli altri colpi. La particolarità sua sta in ciò che desso si tira anche essendo fuori misura per altri colpi. La guardia di III^a è quella nella quale più si è esposti a questo colpo, mentre quella di II^a alta (guardia d'assalto) è una delle più sicure.

– Del Colpo di rimessa –

Quando, dopo di avere tirato un colpo al competitore, questi tarda la risposta, ovvero rimane fermo in modo da potersi ripetere dalla posizione in cui il tiratore si trova, senza tornare cioè in guardia, un altro colpo si farà così una *rimessa*. Generalmente questa si fa di puntata *semplice*; sul distacco della sciabola; di *cambiamento* o *cavazione* (con semicircolo d'alto in basso o viceversa, attorno al braccio del competitore; e terminante come la puntata semplice) *sulla parata*.

Per bene eseguire questo colpo converrà trovarsi a conveniente distanza onde non essere obbligati a piegare il braccio, e farà duo po piuttosto ritirarsi alcun poco col corpo per meglio eseguirlo.
Questo colpo è assai importante nell'assalto, e tornerà sempre di più facile attuazione quante volte si abbia molta preponderanza sul competitore, vi si impieghi appieno la massima energia, si tenga conto del tatto della sciabola e della giusta distanza.
Evvi poi anche l'azione del *riportare* marciando (specialmente in assalto) e consiste nel ripetere un'azione già condotta a termine d'attacco attivo, quante volte il competitore si ritiri dalla misura invece di pararsi. Questo qualunquesiasi colpo preceduto o no da finte prende anche nome di *Azione ritornata* o rimessa.

II.ª Parte

– Del Tempo –

Il *tempo* è quel colpo tirato nel momento in cui il competitore eseguisce un'azione qualsiasi; ma desso non è ammissibile che sulla poca velocità e precisione del competitore

medesimo, essendo regolare soltanto quando sarà tirato sulle finte, come pure allorchè si avrà avuto facilità di conoscere il proprio competitore. Il *colpo di tempo* in generale è di difficile esecuzione perchè perduto l'istante preciso in cui si poteva tirare, sia che lo si tenti un momento prima od un momento dopo; ciò basta perchè il colpo vada fallito con pericolo ancora di rimanere toccato.

— Del Contrattempo —

È quel movimento che, fatto con tutta risolutezza sia colla sciabola come col corpo, serve a distruggere l'azione del competitore, senza però condurre ad un colpo reale

— Dell'Arresto —

L'arresto non è altro che un contrattempo terminante con una botta reale (e più propriamente colla puntata); perciò tempo, contrattempo e arresto sono della stessa famiglia, ma si applicano in modo diverso.

— Delle cavate in tempo sullo sforzo —

Quando il tiratore, accorgendosi che il proprio competitore tira ad uno sforzo, cava la sciabola in modo che il colpo tirato vada fallito ed egli tira inoltre collo stesso movimento ad un colpo qualunque,

allora dicesi che esso ha fatto una *cavata in tempo*.

La *cavata in tempo* è di difficile esecuzione perchè conviene prima indovinare l'intenzione del competitore ed avere poi molto occhio. per conoscere il momento preciso di cavare la sciabola.

Questo dovrà farsi quando la sciabola del competitore sta per toccare la propria, onde ovviare all'inconveniente che il competitore, vedendo anticipata di troppo la cavata, si arresti dal fare lo sforzo e vada quindi fallito lo scopo della cavata. La medesima fatta in tempo riesce vantaggiosissima perchè restando il competitore squilibrato per lo sforzo tirato a vuoto, non avendo trovato la creduta resistenza sulla sciabola, difficilmente potrà pararsi dal colpo tirato e resterà quindi colpito.

— Della Guardia d'Assalto —

La guardia addottata per l'Assalto è quella di II^a piuttosto alta nella quale il pugno dev'essere all'altezza del fianco del competitore, e la lama traversale al corpo così, che la punta stessa oltrepassi di un palmo circa il fianco sinistro e col filo obliquo a destra.

Questa guardia presenta facilità di correre a tutte le parate

con piccoli movimenti d'avanbraccio, e specialmente a quelle di I.ª, II.ª e V.ª che sono le più ricche di risposte; e tanto più è vantaggiosa questa guardia in quanto che le tre parate ora accennate sono le sole che si debbono possibilmente usare nell'assalto. Di più si ha l'avanbraccio parato, prontissima la puntata, e facilissima la finta puntata il che è assai vantaggioso, giacchè tale finta è quella che fa maggiore impressione. Si avverta però che in tale posizione di guardia sarà necessario con moto di rotazione d'avanbraccio muovere la sciabola d'innanzi e indietro e dall'alto al basso senza girare il filo; tali movimenti della sciabola dovranno sempre essere accompagnati da un piccolo movimento del corpo e serviranno non solo per non stancarsi stando sempre in una stessa posizione, ma ancora a tenere incerto il competitore dell'azione con che lo si vuole attaccare.

— Dell'Attacco —

Per *attacco* in senso generico s'intende l'atto col quale uno schermitore dà principio ad una azione qualsiasi, ed il medesimo chiamasi *attivo* e può essere *d'appoggio* e *volante*. L'attacco *attivo volante* vien fatto con un'azione qualsiasi senza il contatto delle due sciabole; *l'attivo d'appoggio o materiale*

invece è quello che viene fatto precedere dal contatto delle sciabole;
Evvi poi l'attacco *passivo* e questo pure si distingue in *volante* e d'appoggio. Quando lo schermitore appoggiando con pressione la propria sciabola su quella del competitore, si copre da una parte per offrire maliziosamente l'opportunità al competitore medesimo di tirargli una botta da un'altra parte, allora dicesi che esso ha fatto un attacco *passivo con appoggio*: all'opposto quando lo schermitore con un movimento combinato della sciabola e del corpo senza mettere la propria sciabola a contatto con quella del competitore, cerca decidere il medesimo ad un colpo per prepararsi la risposta, allora chiamasi *attacco volante e passivo*. Gli attacchi *passivi* oltrechè si fanno allo scopo di far decidere il competitore a tirare, si adoperano pure al fine di tirare al competitore stesso sulla sua indecisione.

— Delle Azioni marciando —

Addottata per l'assalto la guardia di II.ª, siccome la più vantaggiosa, due sono gli attacchi che si possono fare dalla medesima marciando col contatto delle sciabole.

Trovandosi il competitore nella guardia di II.ª, nè troppo alta nè

troppo bassa, si dovrà attaccarlo *di sotto* cioè verso il fianco sinistro, strisciando il taglio e facendo scorrere la punta in modo da guadagnare col forte e doppio forte della propria sciabola, il doppio debole e debole fin verso il centro di quella del competitore. E quando invece questi tiene la guardia di II.ª molto alta da sembrare perfino *in posizione d'attacco di III.ª*, allora si dovrà fare il *guadagno dei gradi della sciabola* mettendo la propria a contatto con quella del competitore avendo la punta piuttosto alta e cominciando dallo strisciare col centro della lama fino a che col forte si tocchi il debole di quella del competitore; dopo di che si svilupperanno quelle azioni che si stimeranno più convenienti ed opportune. Attaccando in questo modo oltre che si ha il vantaggio di guarentirsi dalle sorprese dei colpi di taglio, e di punta d'arresto; tanto più quando si ha di fronte uno schermitore che ha per abitudine di tirar sempre invece di parare; si ha ancora l'eccellente vantaggio di impressionare di più il competitore obbligandolo a portarsi nelle posizioni da noi volute.

L'attacco volante con finte, fatto marciando, è pure ammesso,

ma fra schermitori provetti, e che, conoscendosi, hanno prevenzioni tali fra loro, da stimarsi l'uno valevole per l'altro. Essi attaccheranno sì con molta energia, ma useranno parimenti di grande cautela. Nel primo attacco si fa il passo collo striscio; in quest'ultimo lo si eseguisce insieme ad una finta.

— Avvertenze —

Considerazioni sulla scherma — La scherma può considerarsi sotto due punti di vista differenti, e cioè nella sua parte *teorico-pratica* e nella *speculativa*.

Per la prima s'impara ad eseguire con precisione tutte le azioni che costituiscono il giuoco della scherma.

Per la seconda, a studiare il carattere del competitore; a sorvegliarne le mosse; a indovinare le di lui intenzioni; ad eseguire le proprie azioni con calcolata misura e secondo le proprie disposizioni sì fisiche che morali: ad operare in modo, che al pensier pronto, succeda l'istantaneo decidere e l'eseguire lesto. Inoltre per essa s'impara ad accoppiare all'ardire ed alla risolutezza, la prudenza e la circospezione, essendo forza che il braccio serva all'intelletto. Ciò poi, giacchè si può stabilire per certa

scienza che in quest'arte, più che in qualunque altra, la mente è in continuo esercizio, torna, sotto altro punto di vista, di utilità allo sviluppo dell'intelligenza stessa.

Concorde in ciò era pure il filosofo di Ginevra G.G. Rousseau quando scriveva nel suo Emilio che = C'est un erreur bien pitoyable d'immaginer què l'exercice du corps nuise aux operationes de l'èsprit, comme si ces deux actions ne devaient pas marcher de côncert, et que l'une ne dût pàs toujour diriger l'autre = (liv. 2).

Premesse all'Assalto – Nell'assalto è cosa importantissima tener conto della parte attiva che tanto l'azione intellettuale come la materiale hanno sulla riescita del medesimo. E se movimenti istintivi, fatti cioè senza un previo determinato consenso della volontà non possono mai eliminarsi, si deve però procurare di trar profitto d'essi per arrivare meglio alla meta. Egli è perciò che farà mestieri di valersi di tutti questi elementi onde sapere apprezzare e conoscere i requisiti che dovrà avere ogni azione al fine di produrre determinate impressioni sopra del competitore, e per potere ancora conoscere le mosse istintive che

dovranno succedere nel competitore medesimo come effetto immediato delle predette impressioni.

A conseguir meglio quest'intento farà duopo usar sempre della massima energia nell'attaccare accompagnando i movimenti del corpo con quelli della sciabola e dello sguardo; tenendo conto ognora delle mosse istintive del competitore nell'orgasmo dell'azione per valersene in vantaggio a seconda delle circostanze. Converrà poi sapere a tempo e luogo moderare il proprio istinto e la bramosia del toccare, rammentandosi che solo colla calma dello spirito si giunge a padroneggiare l'istinto, e che soltanto per essa lo schermitore potrà rendersi padrone di tutte le proprie forze e facoltà.

– Dell'Assalto –

Il complesso delle azioni di due schermitori che tendono a scambiarsi dei colpi regolari di sciabola sotto l'osservanza di regole determinate, chiamasi in linguaggio di scherma ***assalto***.

– Avvertenze per l'Assalto –

Converrà anzitutto mettersi in guardia fuori di misura

onde evitare di essere assaliti da colpi improvvisi. Poi sarà primo studio, quando si tira con un tiratore che non si conosce, di provarlo con mosse energiche per conoscere se corre più o meno facilmente alle parate, se più o meno crede alle finte, se è titubante o deciso nell'attaccare e quale è il suo colpo di predilezione.
Converrà mantenere sempre la punta della sciabola in linea al petto del competitore ed anche all'occhio del medesimo onde produrre una forte impressione su di lui e arrestarlo se avanza.
Farlo poi decidere a tirare se è esitante attaccando spesso con colpi di prima intenzione al braccio e colla puntata, e procurando sempre di essere padroni della sciabola del competitore col tenerne fortemente il contatto prima d'incominciare un'azione. Converrà poi sempre, tosto parato, rispondere. Inoltre non solo sarà bene preoccuparsi della propria azione quando si attacca, ma prevedere e prevenire nel tempo stesso quella del competitore; non lasciando per quanto è possibile il tempo al medesimo di combinare un'azione, e qualora non si sia pronti per un'attacco, si dovrà procurare d'impedire che il competitore stesso possa porre in atto il suo giuoco preconcetto

e ciò con finte e contrattempi, rammentando ancora che le impressioni che noi proviamo dinanzi al nostro competitore, esso pure le prova innanzi a noi e che chi attacca per primo ha sempre un gran vantaggio sull'altro. Nell'assalto si dovrà poi tenere un contegno piuttosto serio, e nello stesso tempo gareggiare di delicatezza col competitore accusando le botte dicendo *toccato*; inoltre converrà evitare gl'*incontri*, poichè il colpo per colpo, che succede a chi invece di parare tira, indispone, fa brutto vedere e dà idea sempre di poca perizia nella scherma. In assalto si considerano botte regolari solo quelle che colpiscono dal capo alla cintura.

Tanto prima che dopo l'assalto è regola che i tiratori si scambino tra loro un saluto e salutino gli astanti. Questo saluto (che chiamasi *Composto*) si eseguisce come il semplice fino al *presentat sciab.*, poi da questa posizione si fa un movimento d'avanbraccio e pugno d'alto in basso e dall'indietro in avanti (analogamente a quello del coupé di testa, ma un po' meno in grande) arrestando la sciabola dapprima a destra col braccio disteso, unghie in basso, taglio a destra;

indi tornando al presentat sciab. (facendo sempre la prescritta alzata) e ripetendo colle stesse norme il medesimo movimento, si arresta la sciabola col braccio disteso a sinistra, pugno colle unghie in basso, taglio obliquo in alto; poi lo si rinnova, tenendo qui pure il braccio disteso, in avanti; pugno colle unghie in basso, taglio orizzontale alla spalla destra. Finalmente si fanno seguire ai predetti saluti due molinelli di testa, l'uno da sinistra e l'altro da destra: dopo di che si ritorna in guardia, si ripetono gli appelli, si termina il saluto portandosi alla posizione finale del saluto semplice; dopo di che si comincerà l'assalto.

Compiuto poi questo, si ripete il saluto come sopra si è detto; se non che giunti quasi a compierlo, cioè (1a) della posizione finale del saluto semplice, si porta la sciabola nella mano sinistra, prendendola di sotto della guardia nel doppio forte, e poi si riunisce il piede sinistro al destro, invece del destro al sinistro, onde potere com'è regola, terminato l'assalto, avanzare ancora di un passo per stringere la mano al proprio competitore.

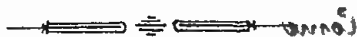



Fig. 1.

Divisione della Sciabola

Fig. 2ª

Cappuccio
manico
guardia
branche
Bottone del Codolo

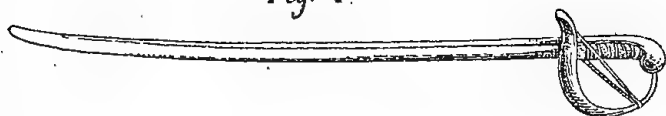
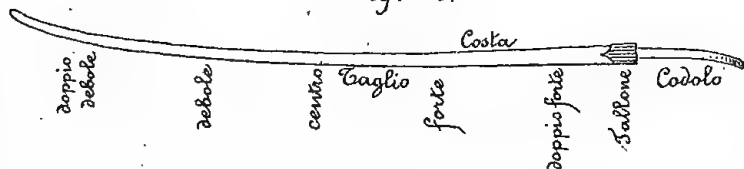
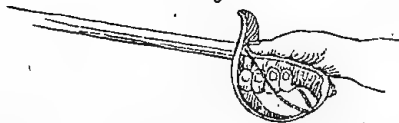
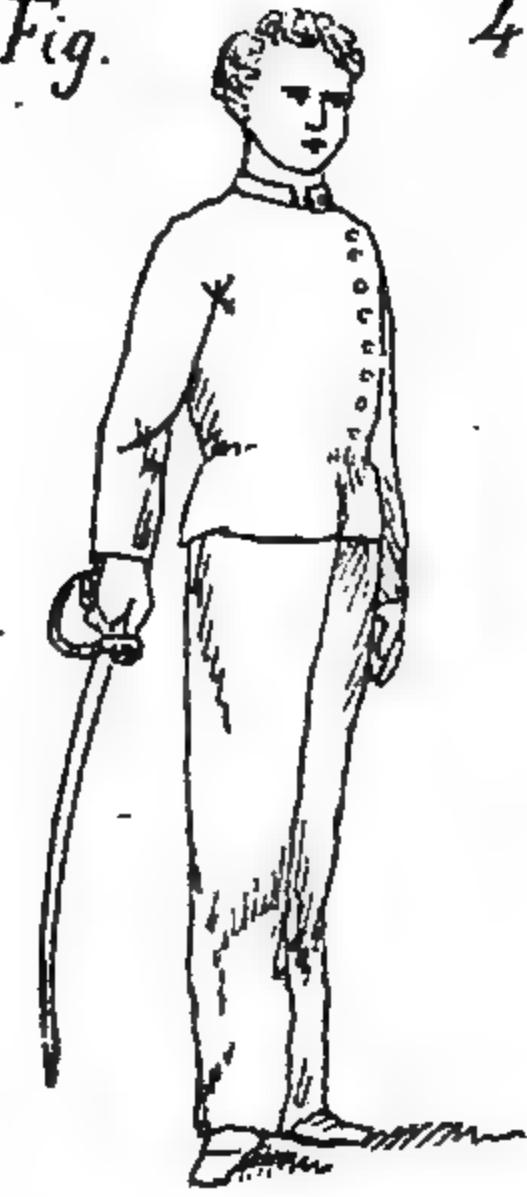



Fig. 3.

Come Si impugna la sciabola

TAV. I.ª
Fig. 4.ª
Posizione d'Attenti
Fig. 5
Posizione di Presentat-Sciab
Fig. 6
Posizione di Saluto
Fig. 7
Posizione di guardia di 3.ª
Fig. 8
Posizione di guardia di 4.ª
Fig. 9
Posizione di Finta Puntata
Fig. 10
A
B
A Colpo di figura interna
B. Parata di 1.ª
Fig. 11
A
B
A Colpo di montante esterno
B Parata di 2.ª
Fig. 12
A
B
A. Colpo di figura esterna
B Parata di 3.ª
Fig. 13
A
B
A. Colpo di figura interna
B. Parata di 4.ª

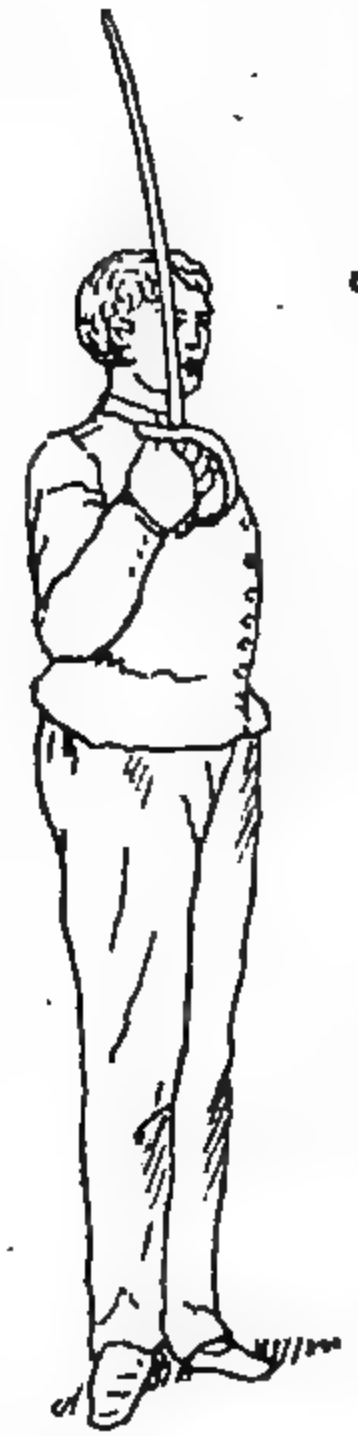
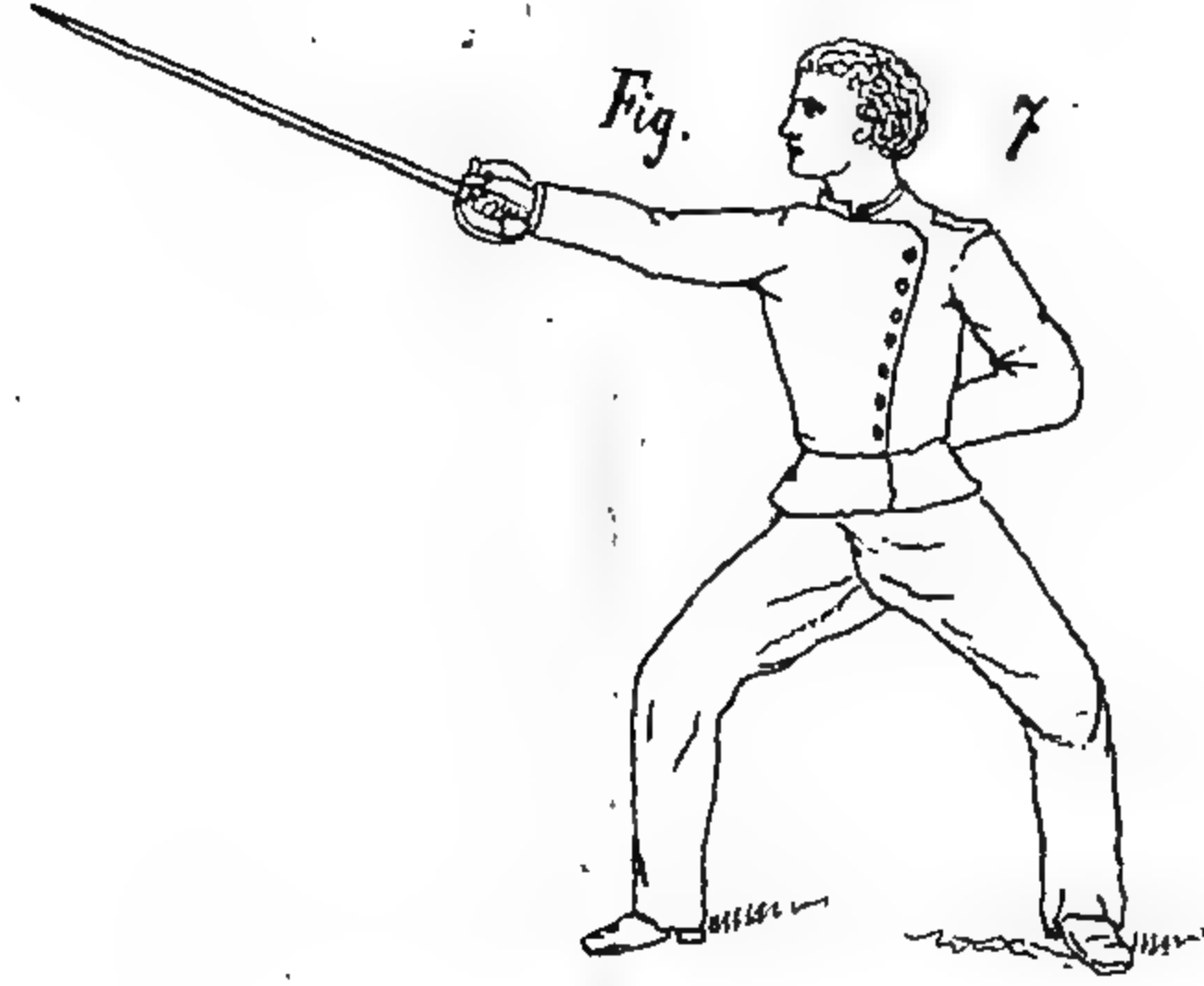
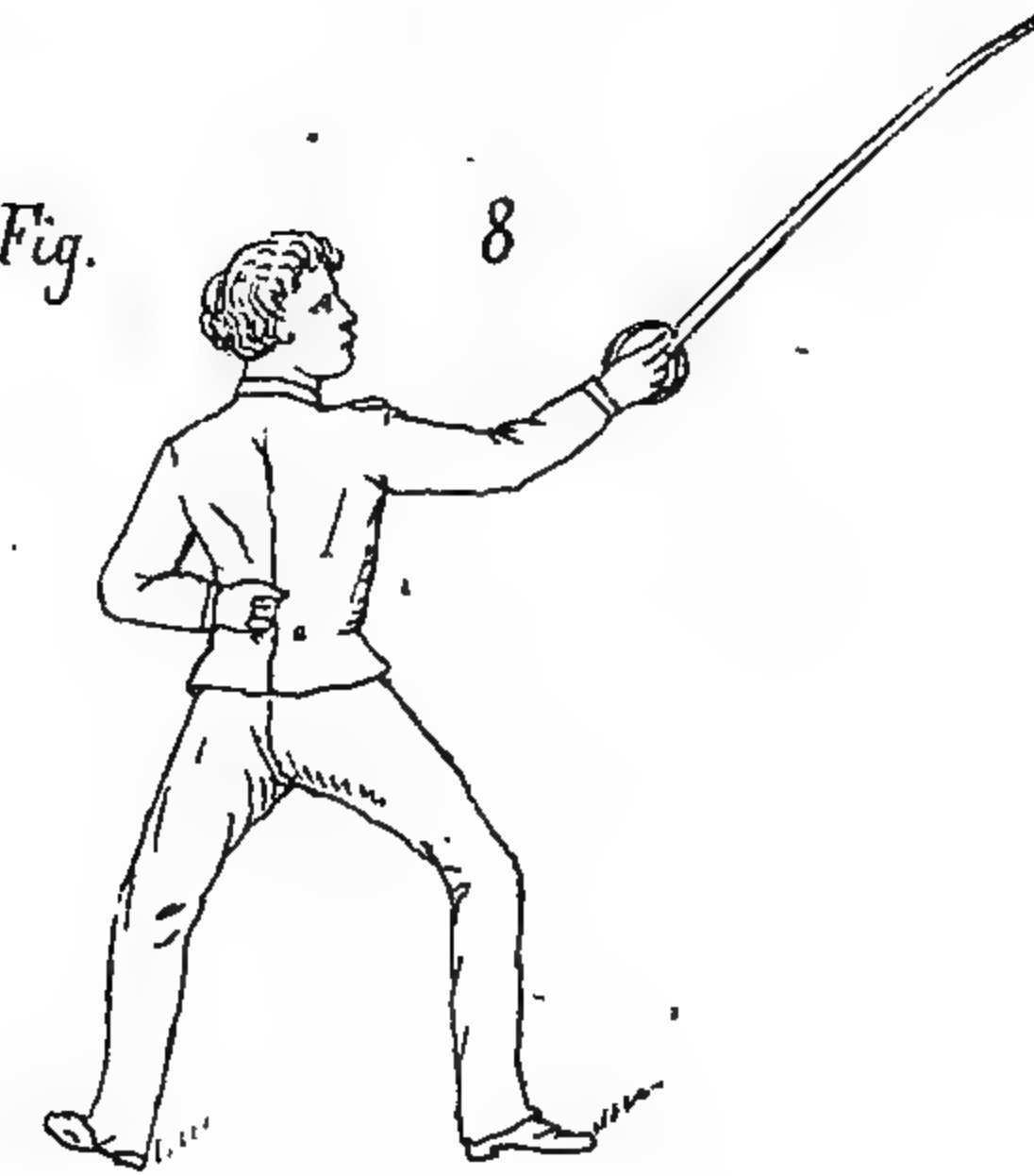
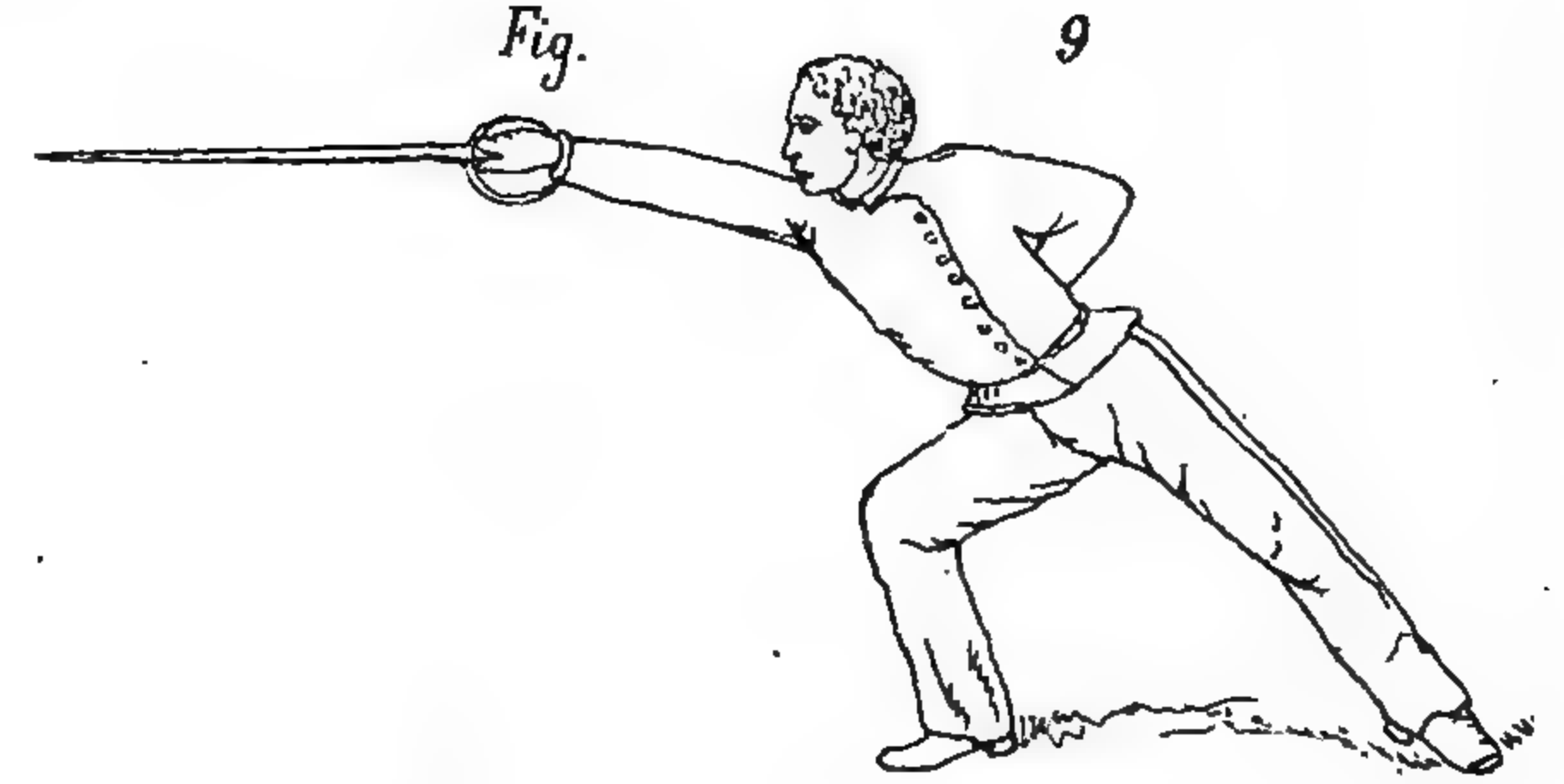
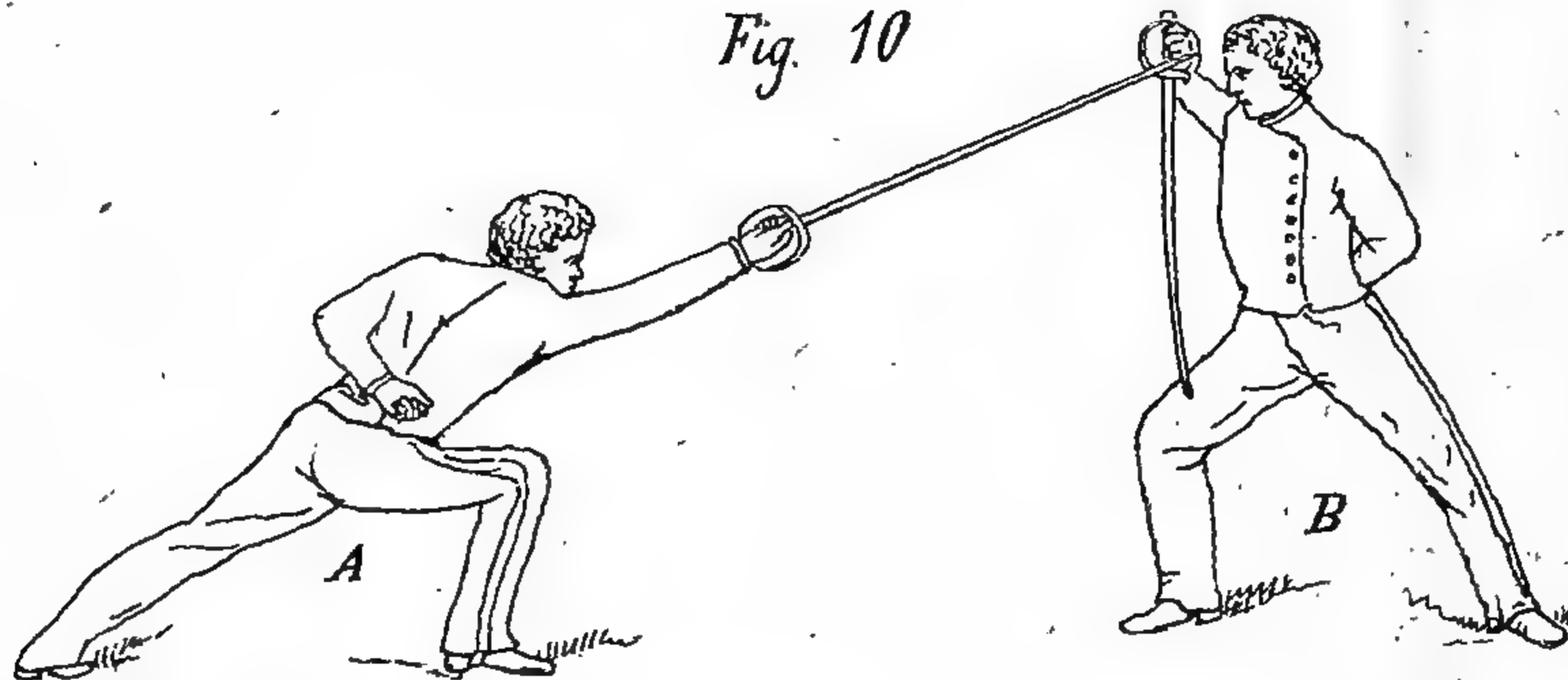
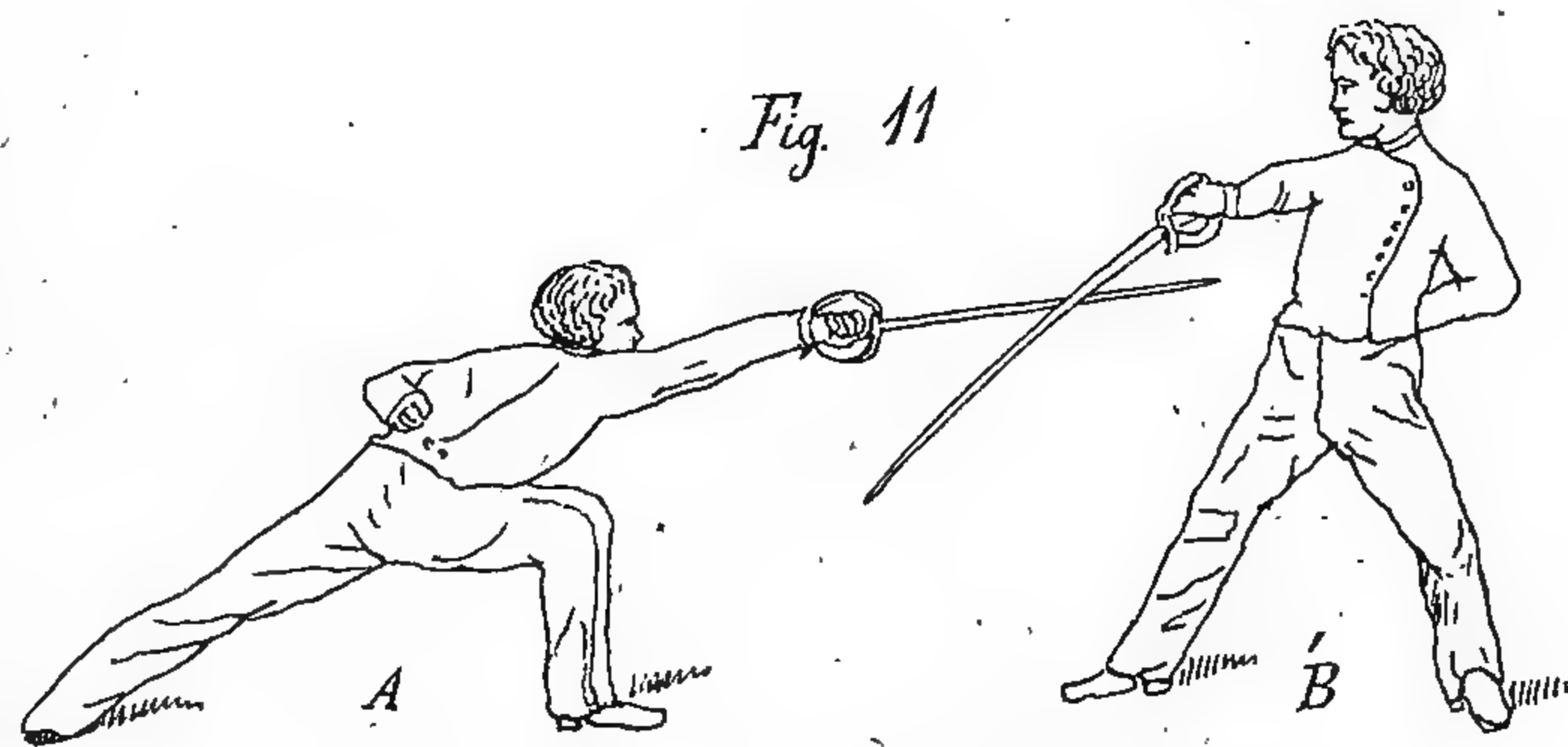
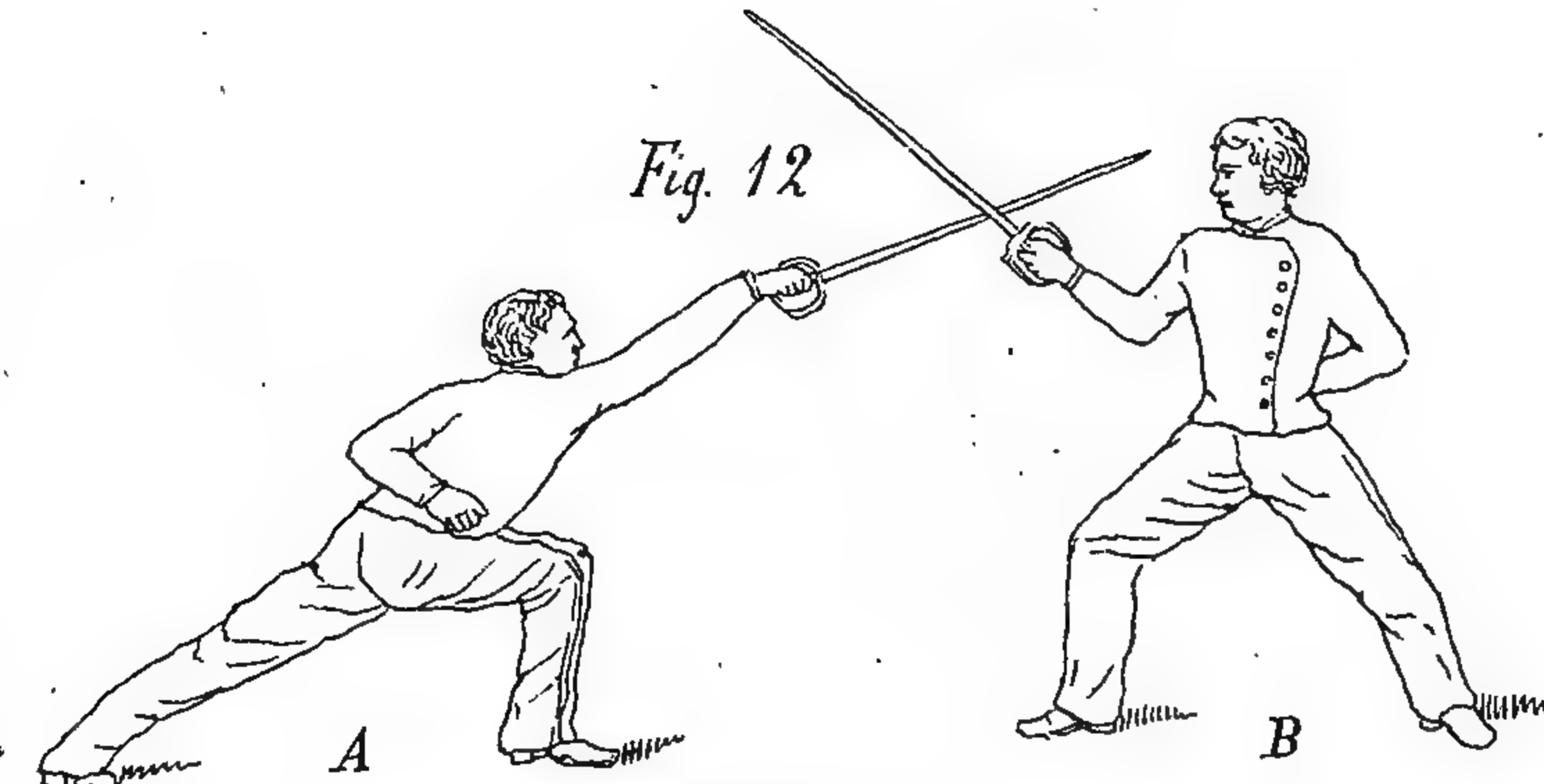
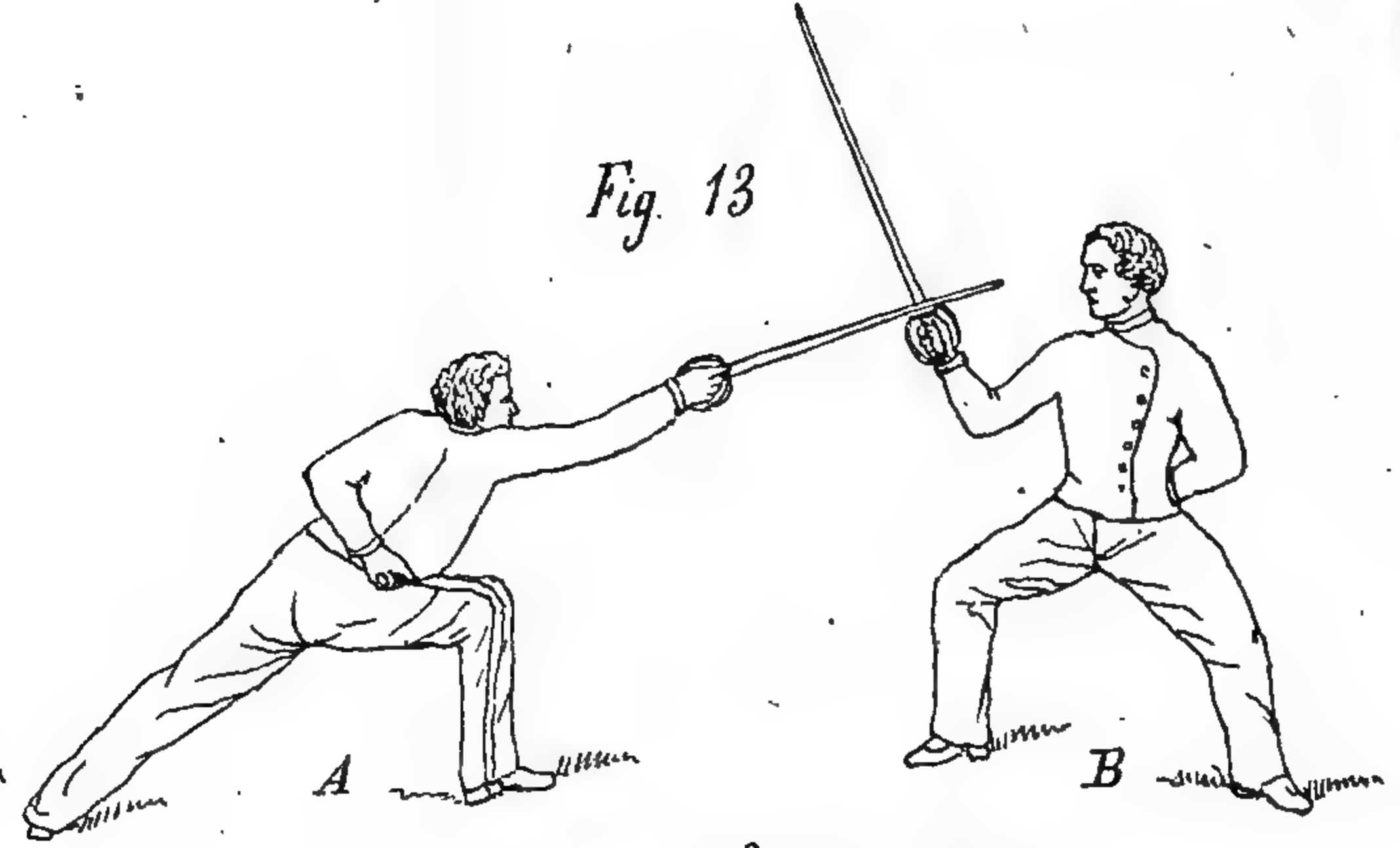



Fig. 14

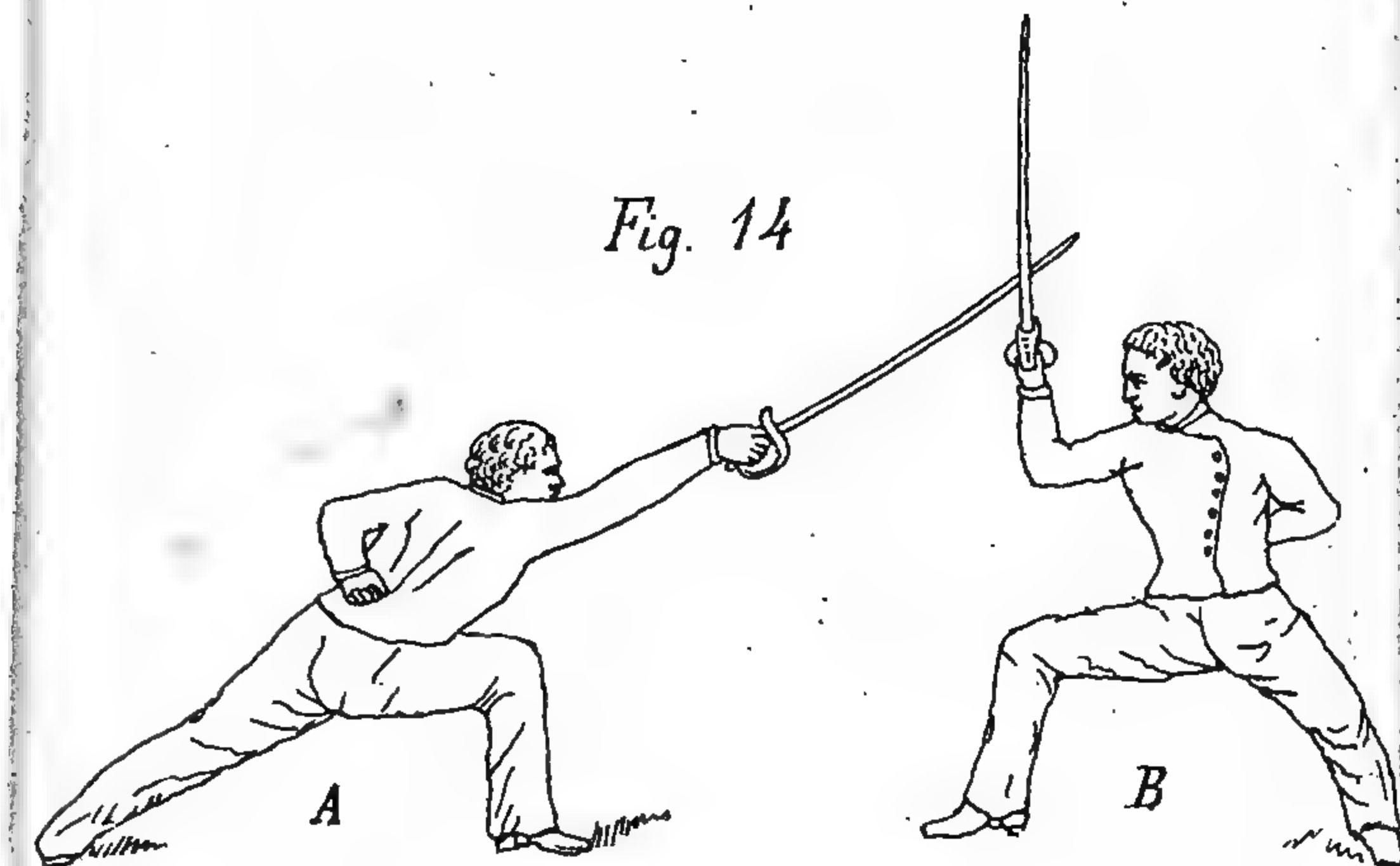
A B

A. Colpo di testa
B. Parata di 5.ª

Fig. 15

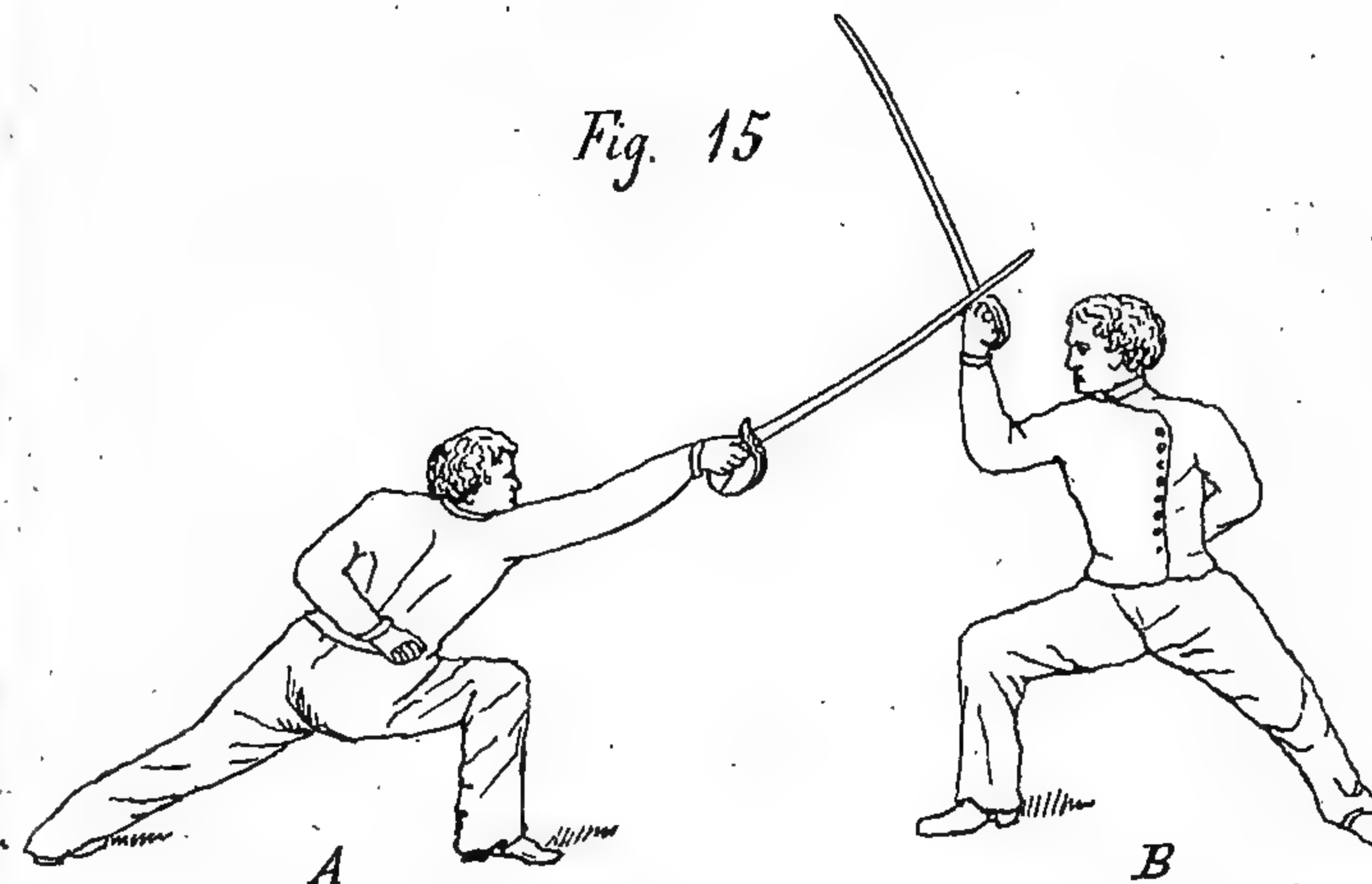
A B

A Colpo di testa
B Parata di 6.ª

Fig. 16

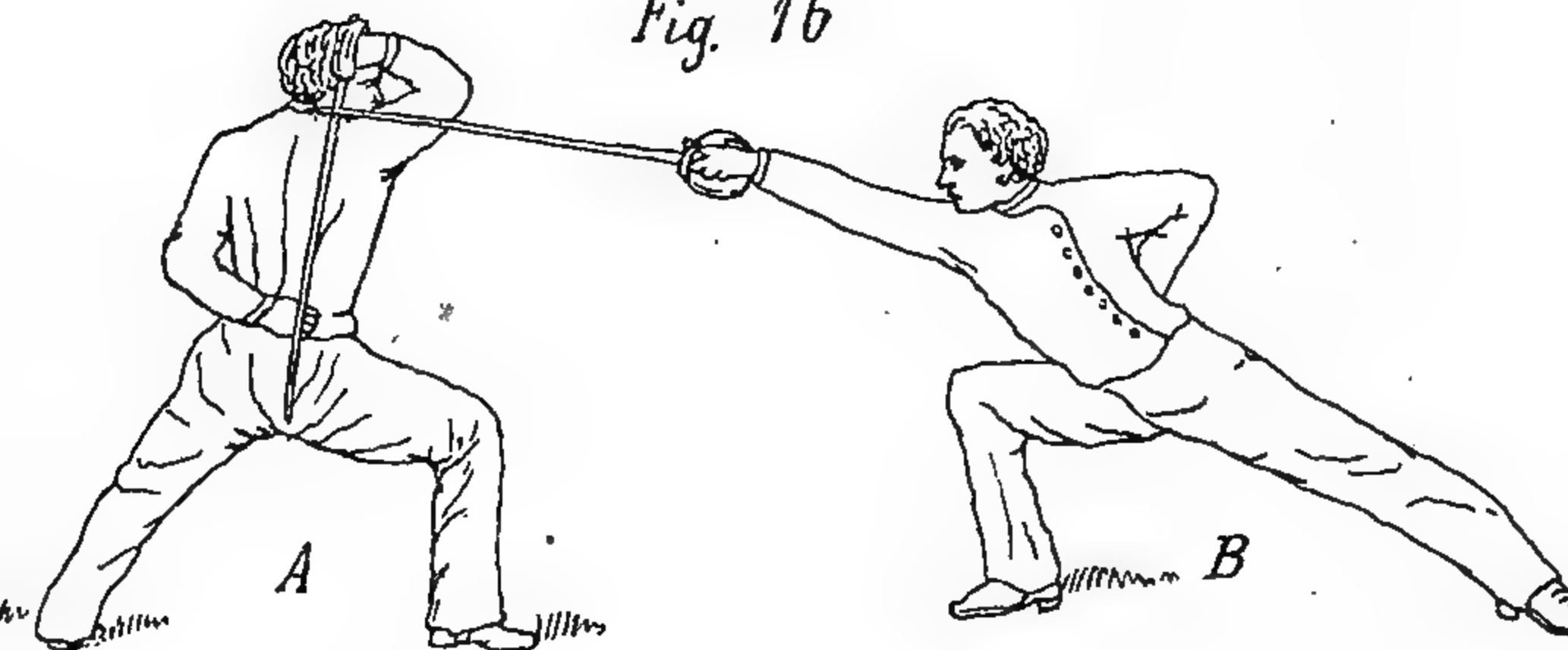
A B

A. Parata di 7.ª
B. Colpo di figura esterna

Fig. 17

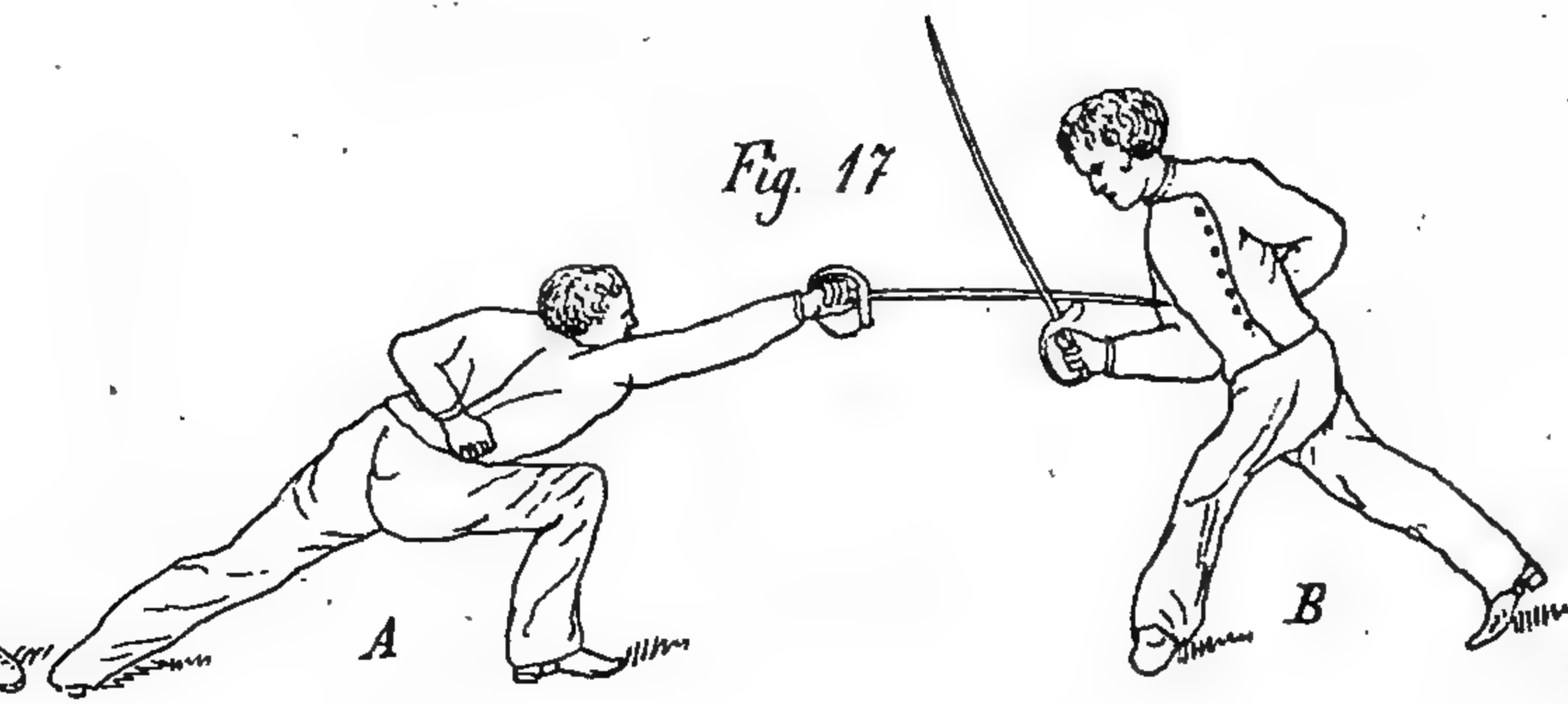
A B

A. Colpo di montante esterno
B. Parata di 3.ª bassa

Fig. 18.

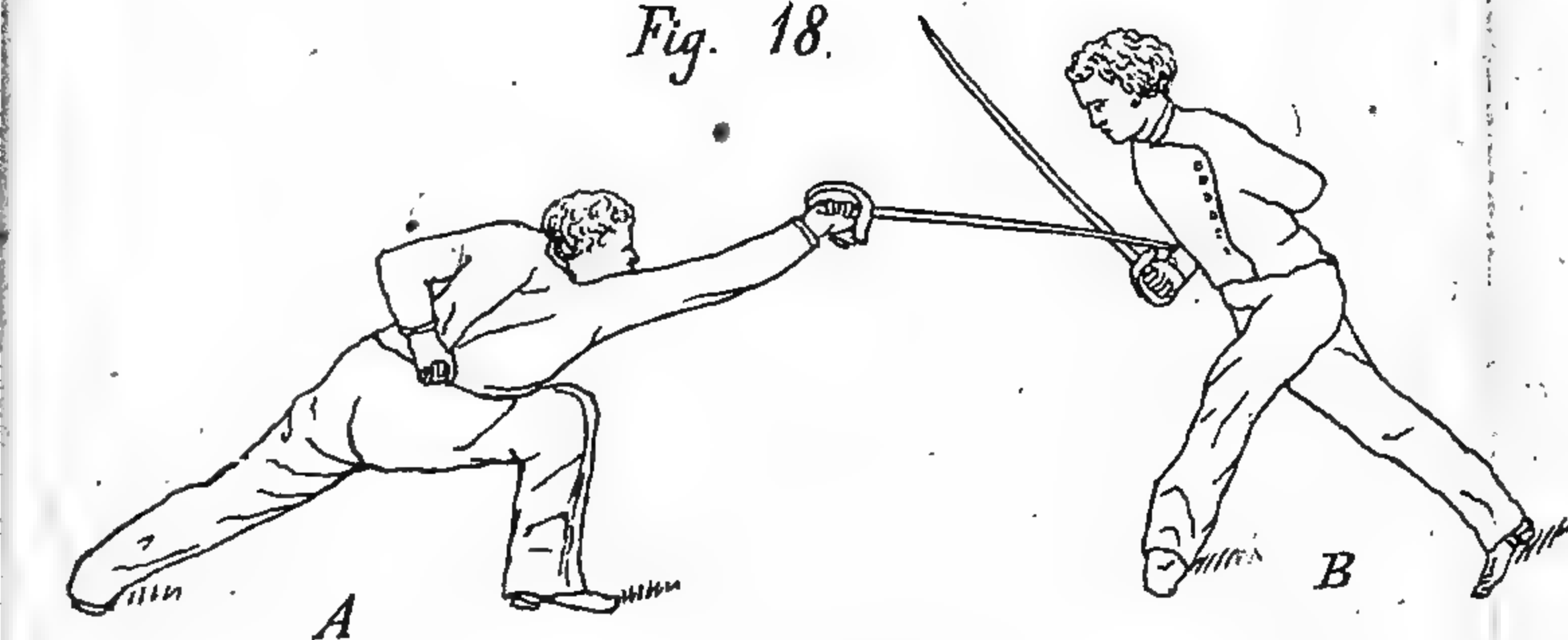
A B

A. Colpo di montante interno
B. Parata di 4.ª bassa

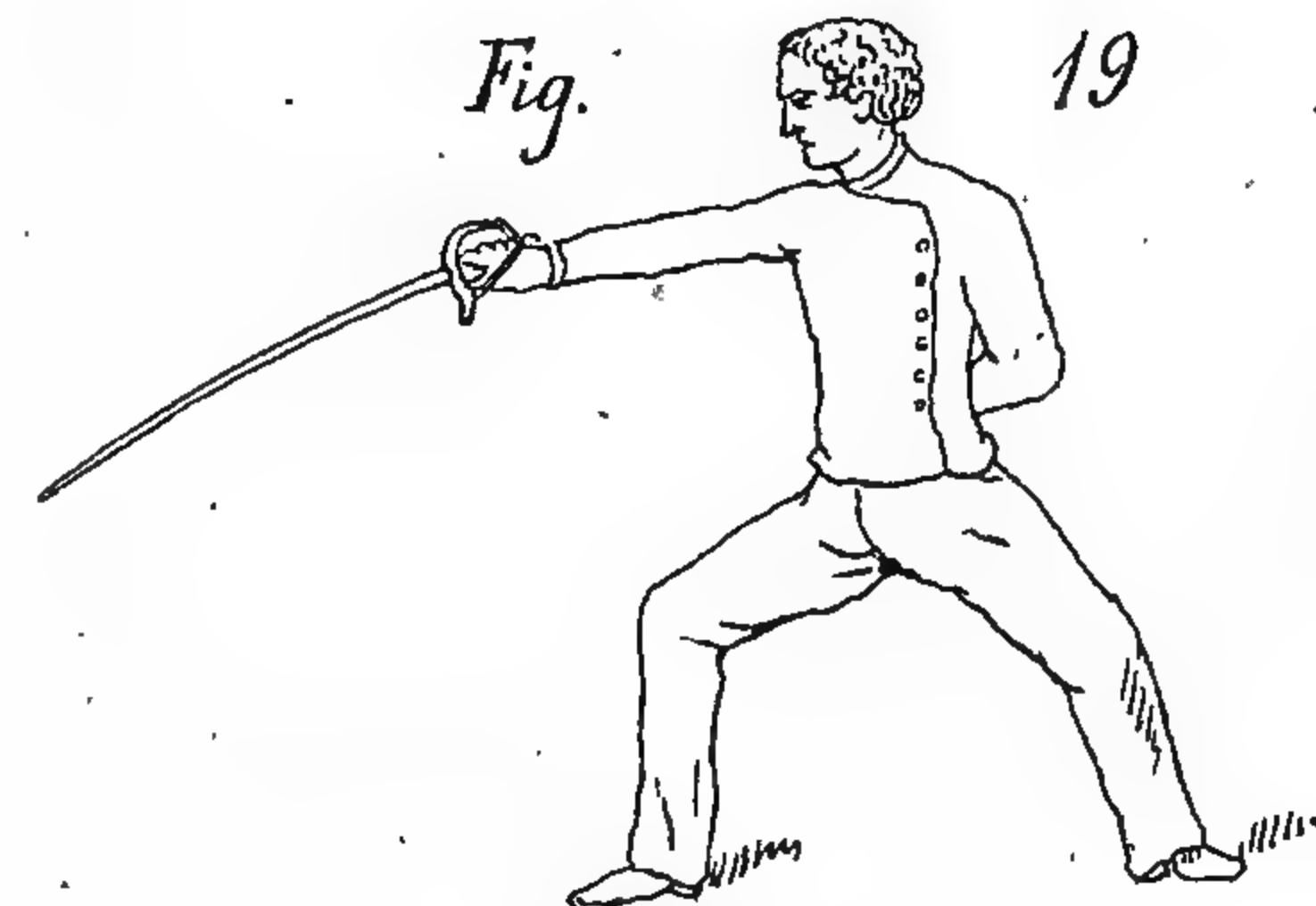
Fig. 19

Posizione di guardia di 2.ª (d'assalto)

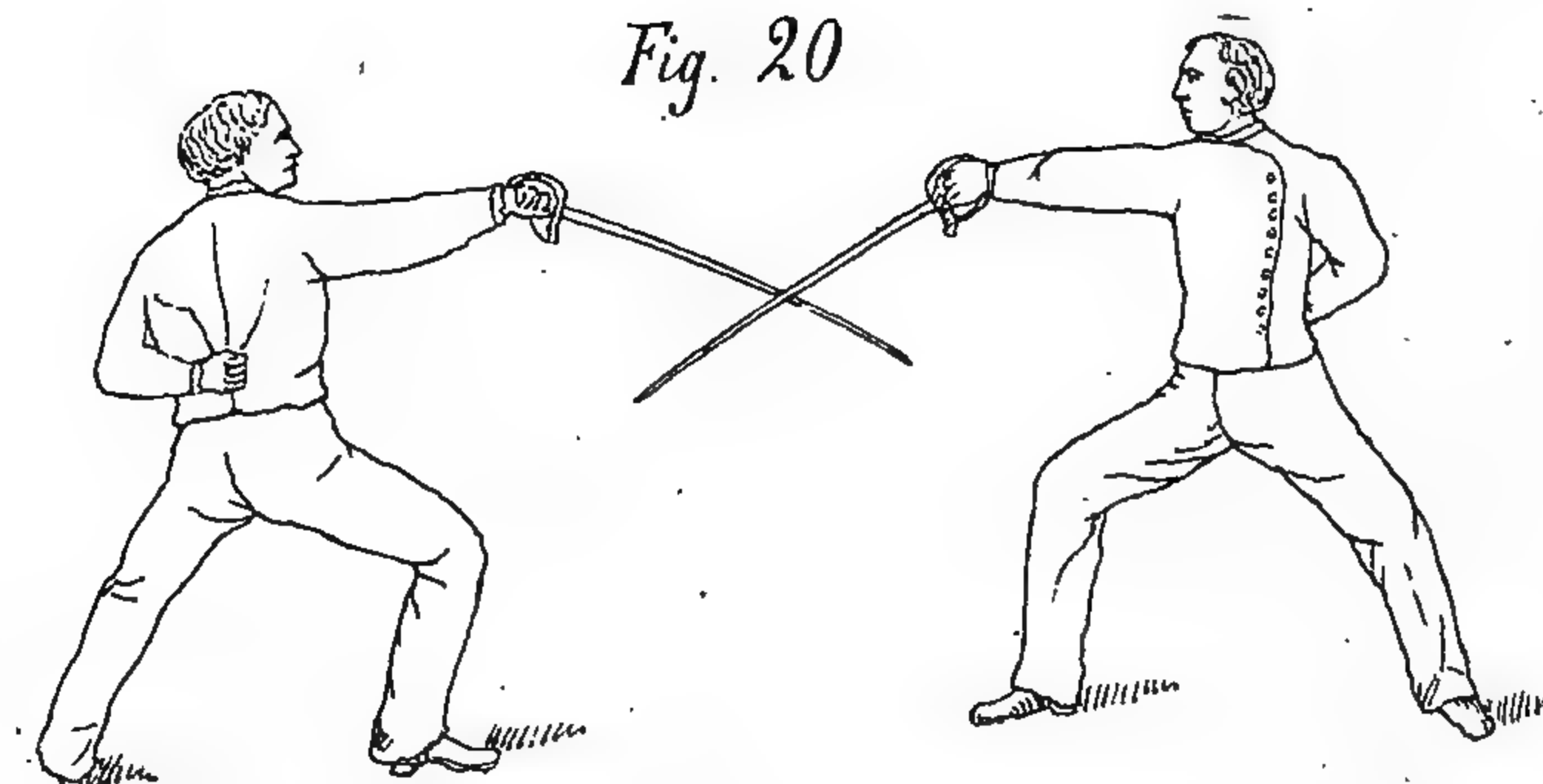
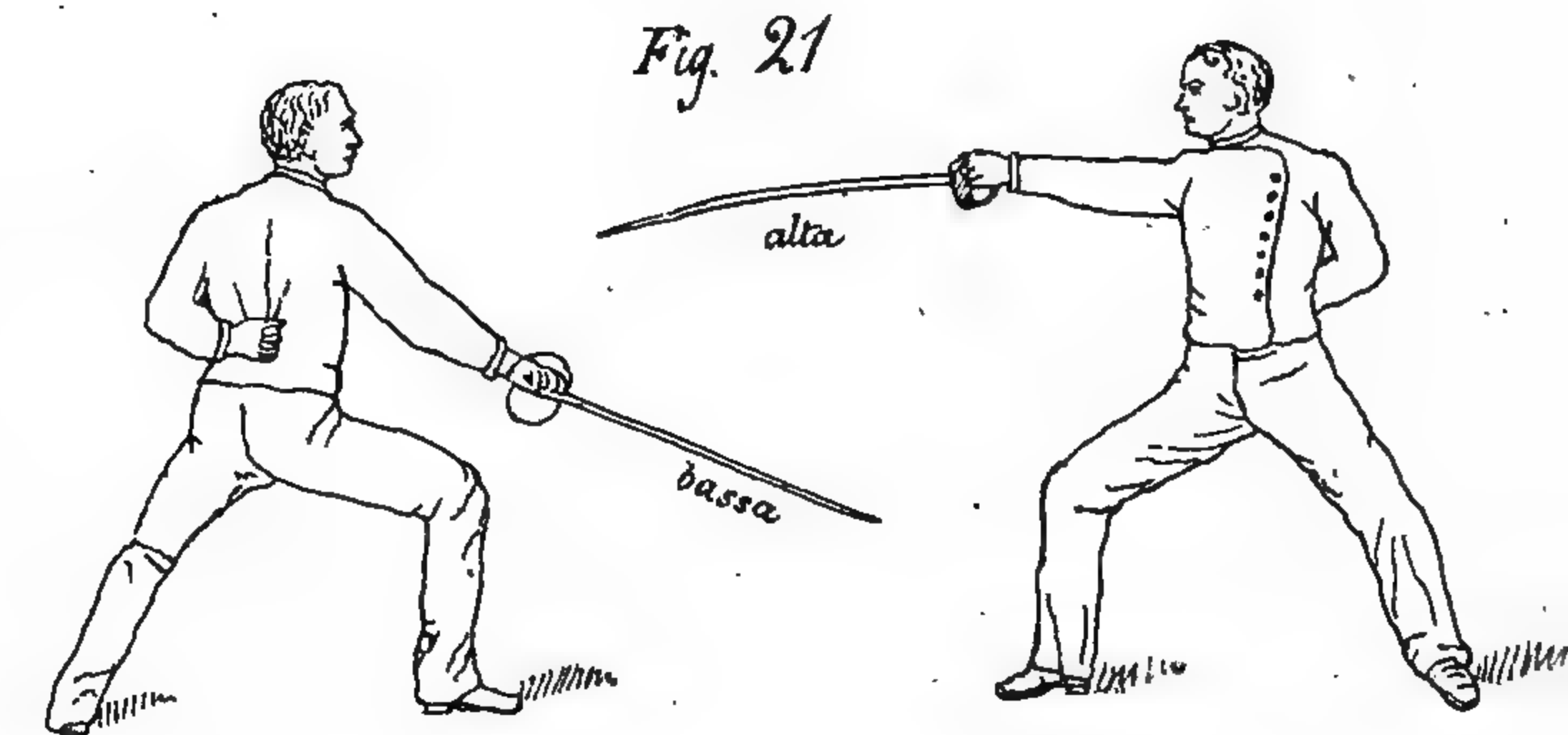
Fig. 20

Posiz. d' attacco in guardia di 2.ª

Fig. 21

alta
bassa

Posiz. d'attacco in guardia di 2.ª

Avvertenza

Le modificazioni ultimamente introdotte nel Sistema di Scherma comprese nel Trattato adottato come testo per l'Esercito ed approvato dai Ministeri della Marina e della Pubblica Istruzione, si basano par=ticolarmente sull'insegnamento della Spada (Fioretto).
La scherma di Sciabola non è quindi che la continuazione degli stessi principii artistici enuncia=ti nel Testo di Spada e cioè: tempo, velocità e misura.
La differenza che passa tra il me=todo di sciabola ora adottato da quello del presente libretto sta

nel modo di eseguire i colpi,
i quali vanno tirati facendo per=
no nell'articolazione del polso
anzichè in quella del gomito.
Le modificazioni introdotte nelle
forme delle Sciabole si potranno
rilevare dai nuovi modelli delle
medesime; e in altre Raccolte di
Spada e Sciabola verranno dif=
fusamente spiegate e poste in
evidenza le teorie come le figure
ed i tipi delle Spade e delle Scia=
bole del predetto nuovo metodo.